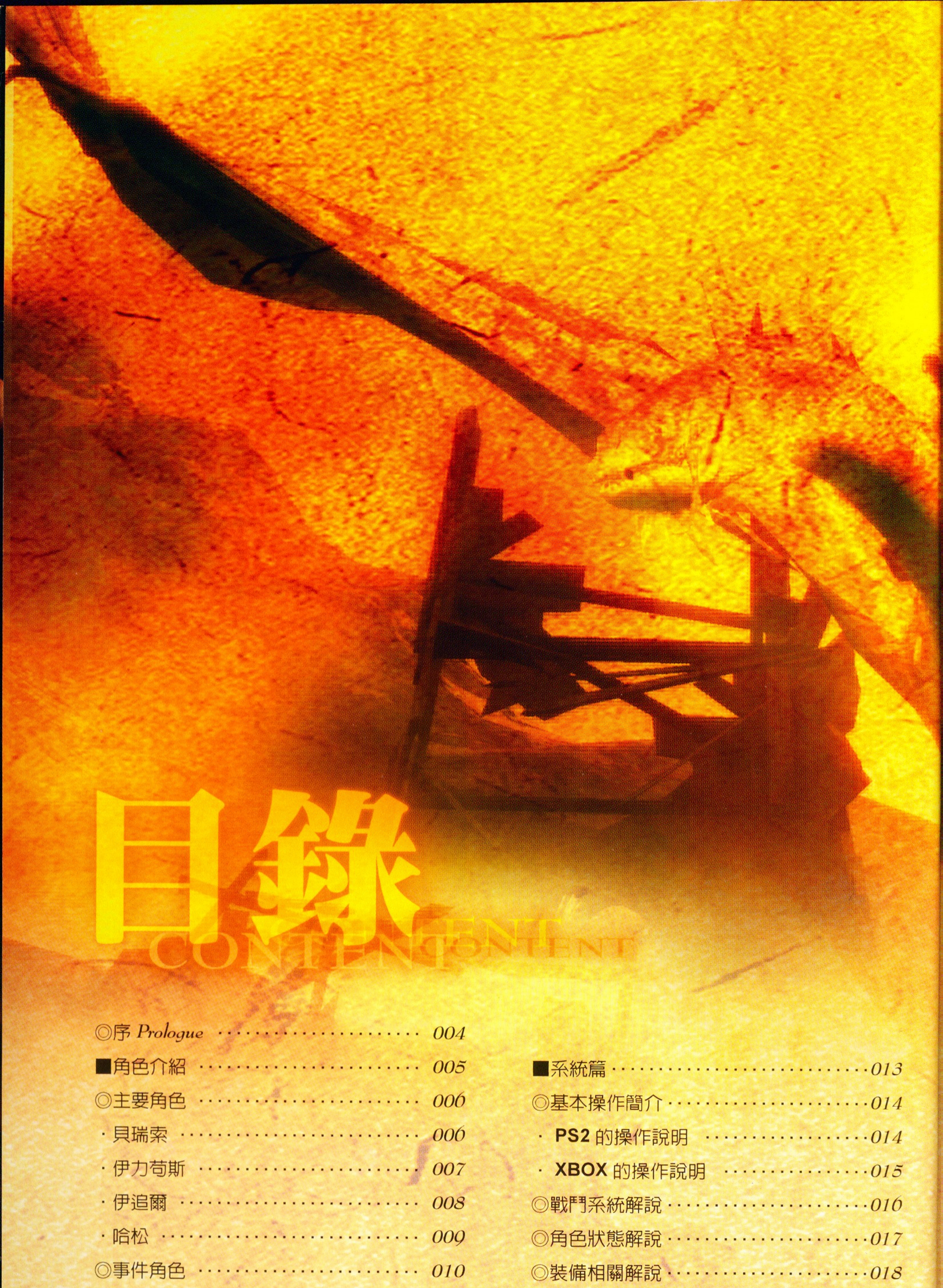

THE LORD OF THE RINGS
THE THIRD AGE™
魔戒：第三紀元 前導攻略
「繼《太空戰士》之後，最刺激的角色扮演遊戲」
EA GAMES™
NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

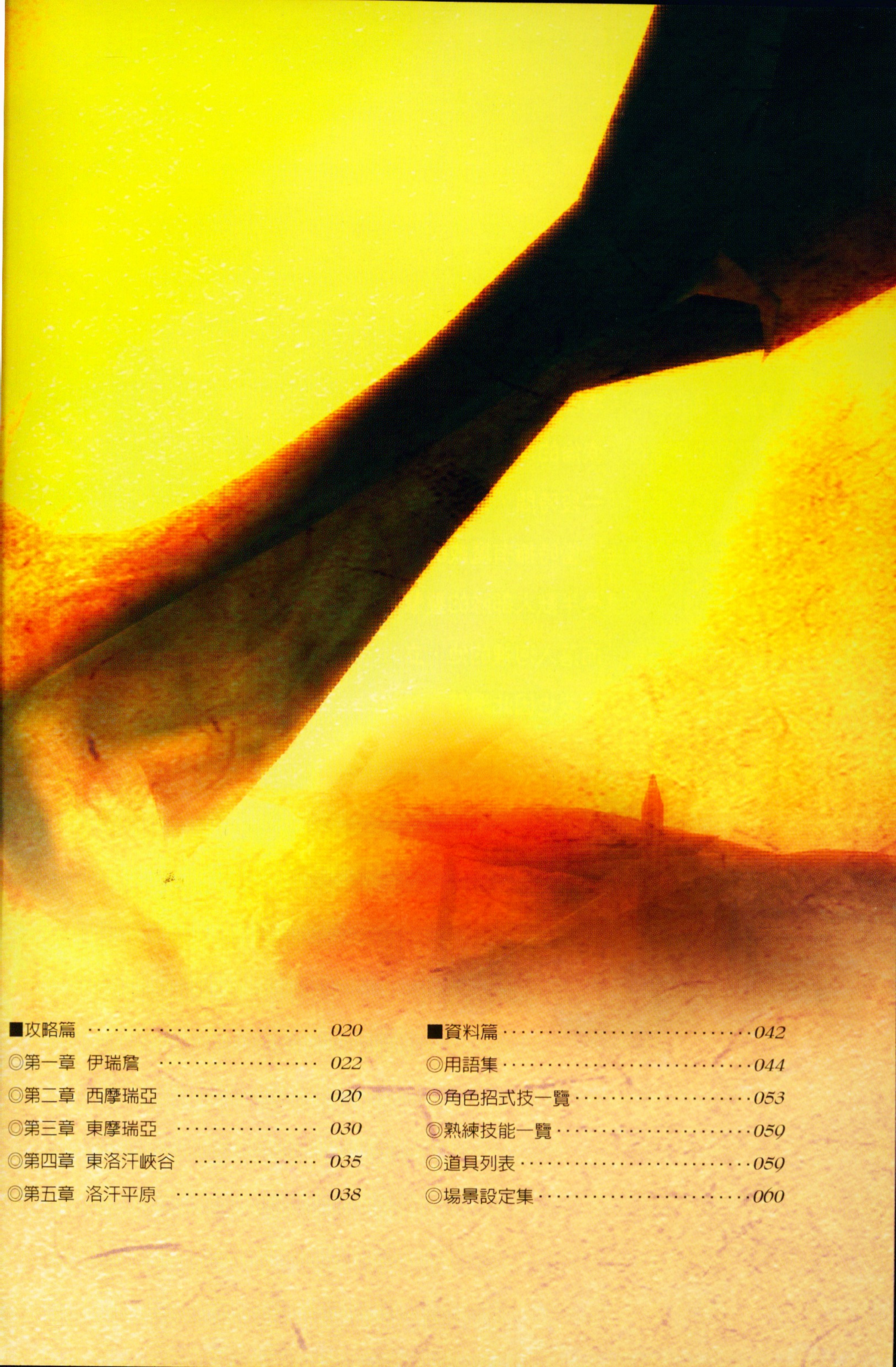



THE LORD OF THE RINGS™
THE THIRD AGE
魔戒：第三紀元 前導攻略



# 目錄

CONTENT





# 序

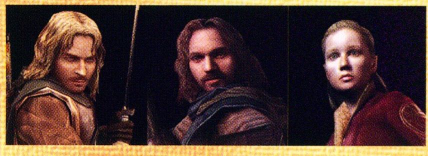
在伊蘭迪爾的繼承人埃西鐸以聖劍的碎片砍斷索倫的手指後，索倫的肉身灰飛煙滅，靈魂隱匿了很長的一段時間，最後才在幽暗密林中再度轉生，當時擁有魔戒的埃西鐸在格拉頓平原遭受半獸人部隊的襲擊，軍隊也因此潰散，而落入河裡的他，立刻便被半獸人射死，魔戒也因此滑落，就這樣，魔戒落入格拉頓平原的河泥之中，由歷史和傳說的舞台中退去…

接著，第三紀元開始，由於至尊魔戒並未被摧毀，因此索倫也獲得了轉生的力量，再度以死靈法師的身份出現，並於要塞巴拉多營建勢力，同時也派出了無數的爪牙和邪惡生物在中土世界中搜尋魔戒，準備一統天下…故事於此展開，一次有別於以往的魔戒大戰，將交付在您的手上…

*Prologue*


角色篇

# 角色介紹



遊戲中會出現近戰型、回復／輔助型等讓角色更能發揮特色的各種特殊能力。而主要角色也都有設定固有的能力。當同伴增加時，可能就必須考慮能力之間的相性來選擇參戰的角色了。除此之外，也可以使用技能點數來設定自己喜歡的特殊能力，角色的定位還會因習得的能力不同而有所轉變喔！

那麼接下來就讓我們針對"主要角色"及"事件角色"來為讀者進行更詳細的介紹！

# 主要角色

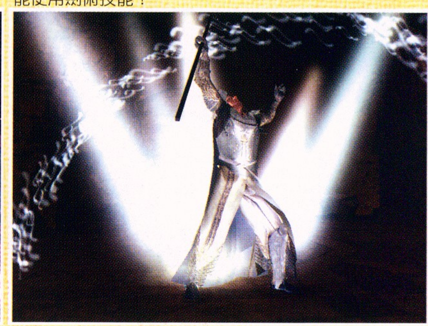
## 以輔助技能協助同伴

### 貝瑞索 Berethor

從故事的序盤起登場的新魔戒遠征隊隊長貝瑞索。他最拿手的就是活用自身資質的「領袖」等能力。使用此能力後，可以提升同伴的攻擊力與回避力。援助同伴突破難關吧。

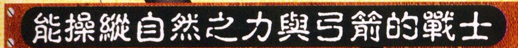
▼除了使用可以提升同伴能力參數的輔助技能之外，也能使用劍術技能！

同伴的士氣提升！



魔戒 第三紀元

LORD of the RINGS THE THIRD AGE




# 伊力苟斯

# Elegost

伊力苟斯是擅長在自然的環境中行動的遊俠，因此非常擅長運用樹或樹葉等自然之物的能力。除了弓箭的強力攻擊之外，也有從射出的箭吸取對方HP的能力等等，種類非常豐富，而效果似乎還會因為戰鬥的地點而有所變化喔?!

角色篇

▼▷利用樹之力射出強力的一箭打倒敵人！此外也能使用提升命中率的輔助能力。



發揮他的看家本領・弓術!!



以精靈特有的特殊能力支援小隊

# 伊追爾

# Idrial

與生俱有特殊能力的精靈族少女伊追爾。她最擅長的是利用水之力的特殊能力。不但有「回復魔法」、也擁有水屬性的魔法攻擊。由於攻守兼備，應該會成為小隊不可或缺的人物。不過她的缺點是會有魔法系角色物理防禦力偏弱的通病。

藉水之力為同伴療傷

▲◀可說是小隊救星的回復角色。是冒險旅途不可或缺的良伴。

## 展現大地妖精・矮人族的實力！




# 哈松

# Hadhod

居住在地下洞窟或礦山的大地妖精・矮人族。他們最擅長的就是運用大地之力的特殊能力。此外也擅長火屬性的能力。不僅可以操縱各種攻擊型的特殊能力，還能以石壁、火圓陣等能力來抵擋攻擊，當成同伴的人肉盾牌。

角色篇

▲▶引發地鳴攻擊敵人的特殊能力！也能利用自己的高防禦力來護衛同伴。



## 事件角色

### 穿梭中土世界的偉大白袍法師！

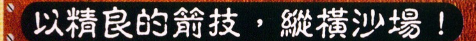
## 甘道夫Gandolf

身為次級神，已經活了七千歲的甘道夫，被主神派來中土世界，協助人類抵抗索倫的黑暗勢力。在魔戒重現天日之後，甘道夫儼然成為了遠征軍的靈魂人物。他主導了對付索倫與魔戒的大戰略，使中土世界在絕望的黑暗中看到了一絲曙光。

### 率軍勇赴魔多討伐索倫的人皇！

## 亞拉岡Aragorn

一開始以流浪神劍客的姿態出現，但實際上是埃西鐸的後代。在魔戒遠征軍成立之後，原本誓言要保護持戒者佛羅多的他，最後選擇另一條路：配合甘道夫的大戰略。亞拉岡在中土世界不斷奔走，團結殘餘的反抗力量，最後更率領大軍，主動的進軍魔多，正式向魔王索倫挑戰，使索倫產生錯覺，並踏進甘道夫所設計好的陷阱之中。

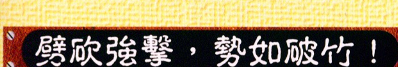



## 勒苟拉斯 Legolas

身為精靈族的一員，勒苟拉斯不但有長生不老的能力，同時也繼承了精靈族的優良傳統，擁有非常精良的弓術。除此之外，與其他精靈族一樣，他不但視力奇佳，也有與大自然溝通的能力，總是能看出別人無法發現的蛛絲馬跡。雖然精靈族向來與矮人族不合，但勒苟拉斯卻與金靂成為好友。



角色篇

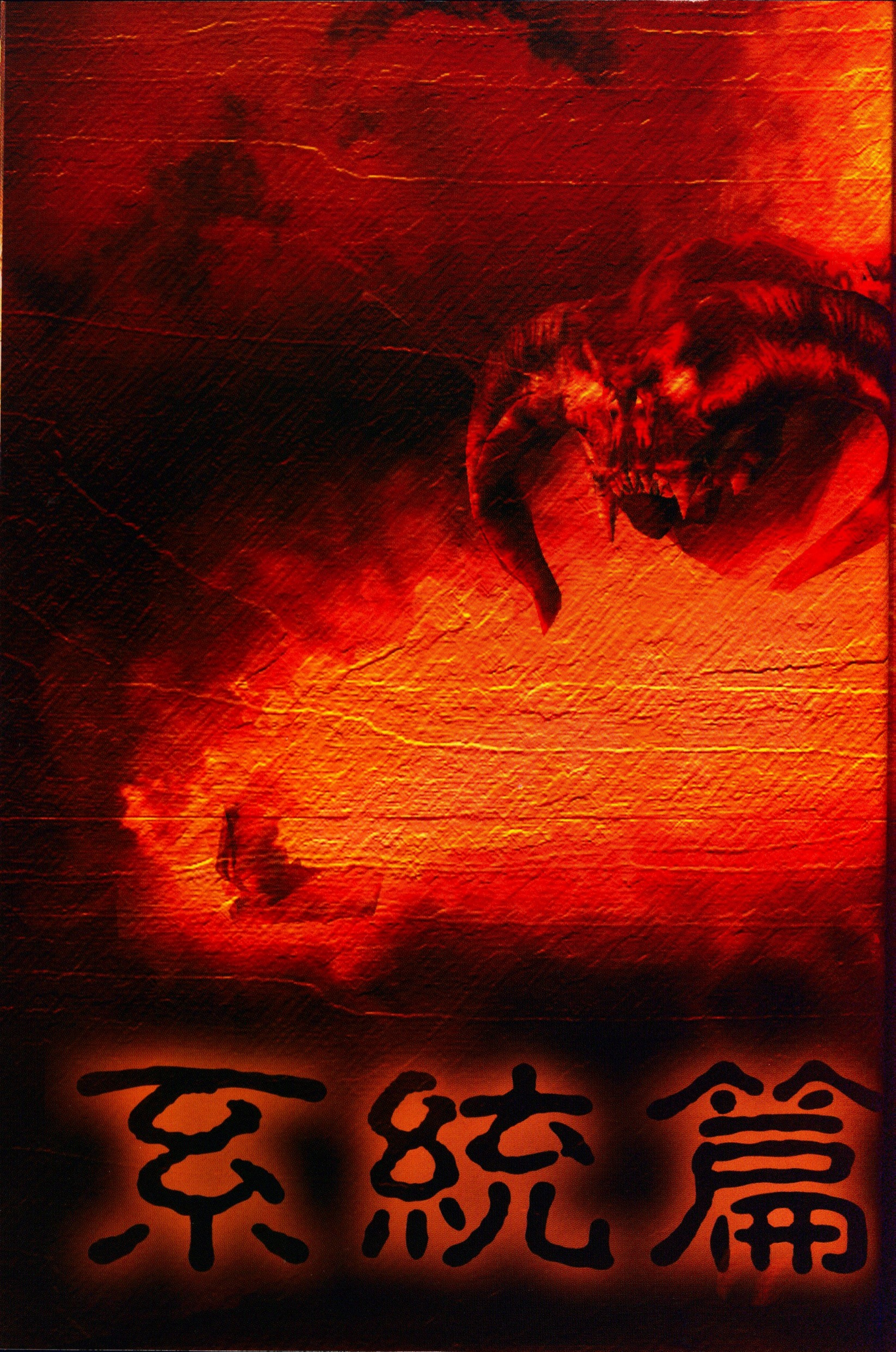



## 金靂 Gimli

他是個非常頑固、頑強的矮人族，強大的力量再加上手上的巨斧，使他的破壞力極強，足以彌補身高上的不足。雖然平常暴躁易怒，但平常話很多，是個逗趣的角色。傳統上，矮人族與精靈族是水火不容，但他卻與勒苟拉斯發展出堅定的友情。身為遠征隊的一員，金靂永遠是個可靠的戰士。





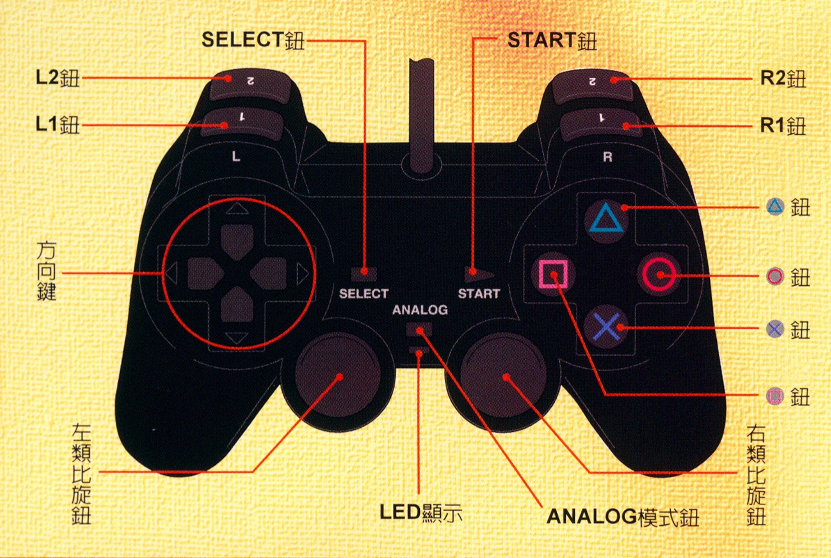

系統篇


THE LORD OF THE RINGS
THE THIRD AGE
™




# 基本操作簡介




## 地圖畫面時

| 按鈕 | 功能 |
|---|---|
| START 鈕、△鈕 | 叫出主選單 |
| 上、下方向鍵 | 鏡頭角度拉遠(下)或拉近(上) |
| 左微動旋鈕 | 移動 |
| 右微動旋鈕 | 鏡頭角度調整(旋轉與調整上下角度) |
| △鈕 | 簡易地圖縮放切換 |
| ×鈕 | 調查 |
| R1 | 改變在地圖畫面中顯示的角色 |

## 主選單時

| 按鈕 | 功能 |
|---|---|
| ×鈕 | 決定 |
| ○鈕 | 回到上一頁 |
| START 鈕、△鈕 | 跳回地圖畫面 |
| 方向鍵 | 移動游標 |
| R1、L1 | 角色切換 |
| R2、R2 | 選單切換 |
| SELECT 鈕 | 選單切換 |

## 戰鬥畫面時

| 按鈕 | 功能 |
| --- | --- |
| 方向鍵 | 移動游標 |
| L1 | 換人 |
| R1 | 往上查看行動順序表 |
| R2 | 往下查看行動順序表 |
| ⊗鈕 | 決定 |
| ◎鈕 | 取消 |
| ▥鈕 | 效果輔助說明 |




## XBOX




系統篇

## 地圖畫面時

| 按鈕 | 功能 |
| --- | --- |
| START 鈕 | 叫出主選單 |
| 上、下方向鍵 | 鏡頭角度拉遠(下)或拉近(上) |
| 左微動旋鈕 | 移動 |
| 右微動旋鈕 | 鏡頭角度調整(旋轉與調整上下角度) |
| Ⓧ鈕 | 簡易地圖縮放切換 |
| Ⓑ鈕 | 調查 |
| ○白鈕 | 改變在地圖畫面中顯示的角色 |

## 主選單時

| 按鈕 | 功能 |
|---|---|
| Ⓐ鈕 | 決定 |
| Ⓑ鈕 | 回到上一頁 |
| START 鈕 | 跳回地圖畫面 |
| 方向鍵 | 移動游標 |
| ●黑鈕、○白鈕 | 角色切換 |
| L鈕、R鈕 | 選單切換 |
| BACK 鈕 | 輔助說明 |

## 戰鬥畫面時

| 按鈕 | 功能 |
|---|---|
| ○白鈕 | 換人 |
| 方向鍵 | 移動游標 |
| L鈕 | 往上查看行動順序表 |
| R鈕 | 往下查看行動順序表 |
| Ⓐ鈕 | 決定 |
| Ⓑ鈕 | 取消 |
| Ⓧ鈕 | 效果輔助說明 |

# 戰鬥系統解說

本作採用按速度高低順序行動的正統派指令輸入型戰鬥系統。下面就來介紹戰鬥的基本方式吧。

### 遊戲戰鬥畫面

### ① 行動順序圖示

以圖示來表示角色的行動順序。由上而下排列，讓玩家一眼即可看出角色的行動順序。

### ② 指令一覽

顯示攻擊與道具等指令。指令一覽的內容會隨著角色而改變。




▲有以「半獸人剋星」等劍術系的指令。




▲也有以特殊能力系指令居多的角色。

魔戒：第三紀元



### ❸ 熟練模式(PERFECT MODE)

在反覆不斷戰鬥的過程當中，藍色的計量表會逐漸增加。當量表全滿時，就會發動可以使用超強技能的「熟練模式」，一口氣將敵軍擊潰吧！






◀▲在滿足發動「熟練模式」的條件後，就使出強力的一擊將敵人打得落花流水吧！

## 角色狀態解說

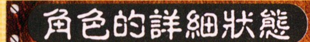
在遊戲中的「狀態」指令下，玩家可進行主角和同伴目前狀態的確認。每位角色都具有：力量、靈力、體質、速度;敏捷等五項基本能力。而這些能力可由每次在昇級之後，所得到的能力點數來加以提昇。

有時候，系統會先依照該角色的類型，自動幫該角色加上相對應的能力點數。例如戰士型的角色，常常會先自動把點數加在力量或體格；法師型的角色，有時會先自動把點數加在靈力；小偷則會加在速度與器用…等等。運氣好的時候，系統也有可能會把 3 到 4 點的能力點數原封不動交給玩家自行運用。

無論如何，每昇一級至少會有兩點的能力點數讓玩家自行運用。另外有一點要注意的是，每次戰鬥過後，有參戰的角色會分到比較多的經驗值，完全沒有參戰的角色，經驗值會減半。而直接殺死過敵人的角色，還會有經驗值的加成。



◀▲藉由戰鬥不斷地提升等級，進而強化角色的各項能力，讓整體的攻防更加白熱化。



## 角色的詳細狀態

| 狀態項目 | 說明 |
| --- | --- |
| 力量(Strength) | 表示該角色目前的攻擊力，會隨著等級的提升而跟著增加。 |
| 靈力(Spirit) | 表示該角色目前的AP最大值與魔法效力，角色習得魔法或特技時，需靠靈力才能施展或發動。 |
| 體質(Const) | 該角色目前的最大生命值(HP)與魔法防禦力，體力值愈高，對於敵方攻擊的承受時間愈久。 |
| 速度(Speed) | 影響該角色的行動速度、迴避率及物理防禦能力，該項數值愈高戰鬥時的移動速度就愈快。 |
| 敏捷(Dexterity) | 會直接影響該角色的武器及攻擊命中率，可藉由等級的提升來提升。 |

## 裝備相關解說

在本作中，提供了玩家可以進行詳細的裝備變更設計。有些裝備品會冠上魔戒世界的歷史或人物的名字，不僅能讓玩家變強，也能從中感受到故事的關聯性。

### 武器

每位同伴能夠使用的武器是固定的，例如能夠使用斧頭的角色就只有哈松一人而已。其中也有不少裝備之後容易使出必殺一擊之類的特殊武器存在。

### 其他道具

阿夕拉斯等藥草類或是提高行動力的藥物等消費道具，裝備之後便可以在戰鬥中使用。除了從寶箱取得的之外，也可以由玩家自行合成。

### 防具

可進行細部的變更。以伊追爾為例，共分成頭盔、首飾、護肩、護腕、上半身、下半身、護腿等部位。此外也有魔戒原著中才有的奇特裝備品。

### 裝備與外型

裝備改變後，角色的外型也會隨之改變，而在事件畫面中也會以改變後的造型進行。由於裝備可以詳細設定，玩家將會體驗到與眾不同的事件畫面喔。



▲▶上圖是初期裝備的事件畫面。在裝備鎧甲之後，即便是相同的事件畫面，也會如左圖般地改變外型。

## 遊戲任務特色概述

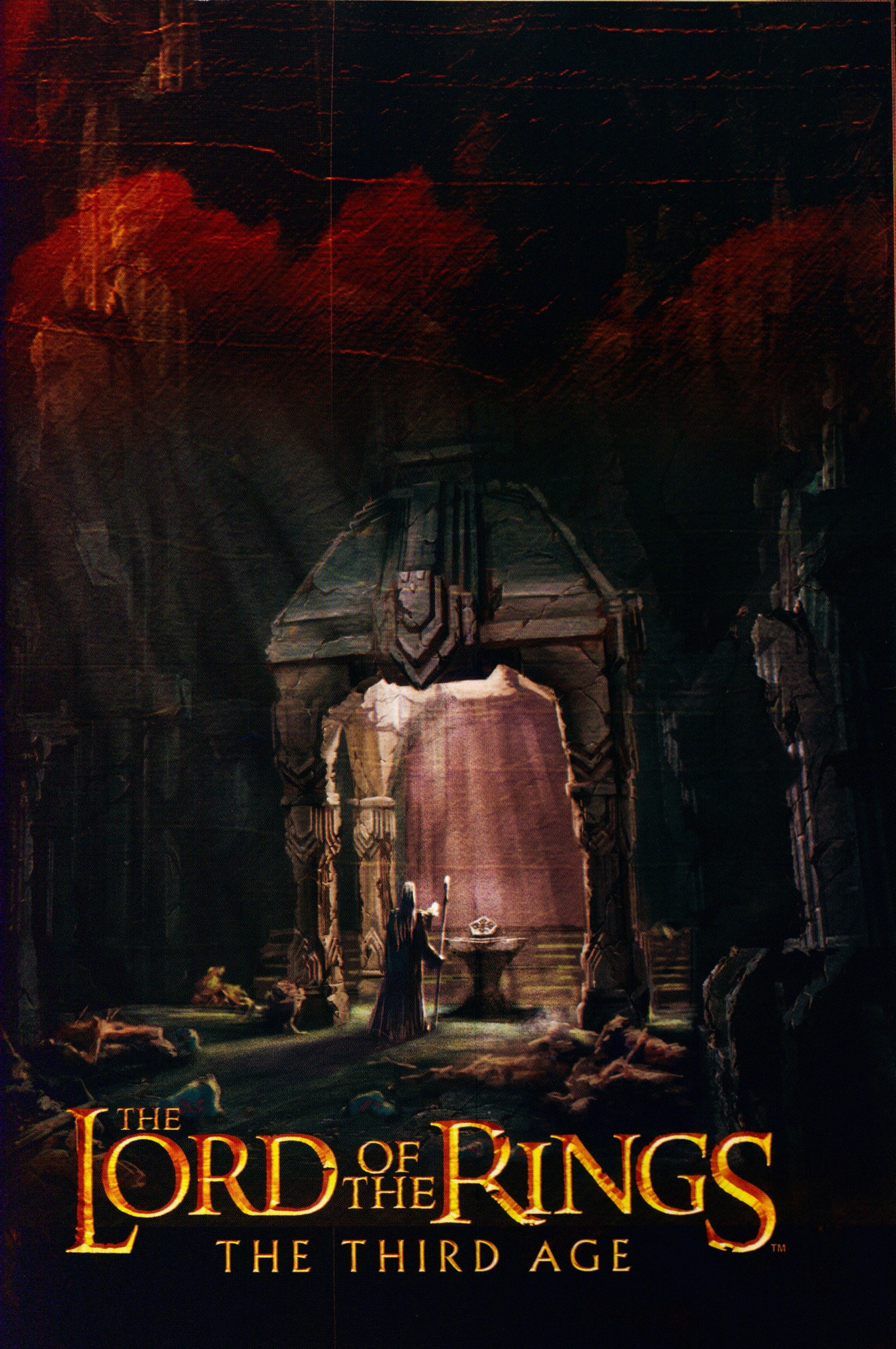
玩家在「魔戒：第三紀元」隨心所欲的冒險旅程中，除了可以完成主要目標之外；尋找各種支線任務並發覺隱藏角色、秘密武器以及威力強大的物品亦是極具樂趣的一環。遊戲中當玩家遭遇敵人時的系統設定上，與一般的 RPG 有所不同。一般 RPG 是以隨機遭遇或是實體敵人來決定是否遭遇敵人，而這款遊戲則設計了全新的「感應系統」來告知玩家是否即將遭遇敵人。

除了強制事件中的敵人外，其它的敵人會以兩種方式找上主角。一種是固定敵人，靠近時畫面左上角會出現藍色圓圈，如果不理會繼續靠近就會遭遇。另一種則是魔眼所派出的敵人；在特定區域以外，如果停留太久，魔眼就會開始鎖定玩家，一段時間後就會出現敵人直接向玩家襲來。此刻，毋需遲疑，使出您的領導技巧，發揮隊伍的最大實力，並配合與電影中的關鍵角色，一同並肩作戰或追逐廝殺，發動壓倒性的攻擊來獲得全面的勝利吧！

▼在中土世界如史詩般的冒險旅程中運用自己的角度，以不的方式再探遊戲中的雋永傳說!!




攻略篇


THE
LORD OF THE RINGS
THE THIRD AGE
™

# 第一章 伊瑞詹 Eregion

工藝品(2)
光明祭壇 1

起點

精靈哨站

光明祭壇 2
工藝品(3)

野人

座狼

愛隆地圖
工藝品

寶箱

記錄點

哈松

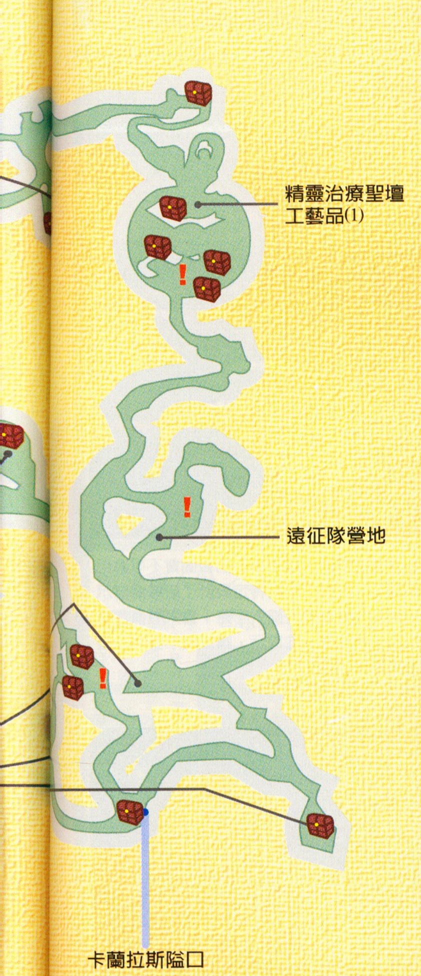
N

摩瑞亞西大門

本攻略地圖一律北方朝上

魔戒：第三紀元

THE LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE




## 任務列表

① **前往精靈哨站(Journey to the Elf Outpost)：**
到達精靈哨站後成功，獲得 330 經驗值。

② **保護精靈商隊(Defend the Elf Caravan)：**
擊退精靈商隊附近的半獸人後成功，獲得 820 點經驗值。

③ **在卡蘭拉斯隘口救援(Rescue at Caradhras Pass)：**
與伊力苟斯會合並打倒來襲座狼後成功，獲得 990 經驗值。

④ **找尋精靈治療聖壇(Find an Elf Healing Altar)：**
找到精靈治療聖壇後成功，獲得 990 經驗值。

⑤ **獵捕這地區的所有座狼隊伍**
**(Hunt all Warg Packs in the area)：**
殲滅 3 組座狼小隊後成功，獲得 1160 經驗值。

⑥ **跟隨遠征隊到摩瑞亞(Follow Fellowship to Moria)：**
找到遠征隊的營地後成功，獲得 170 經驗值。

⑦ **捕獵野人(Hunt the Wild Men)：**
殲滅 3 組野人後成功，獲得 2640 經驗值。

⑧ **防禦精靈治療聖壇(Defend Elf Healing Altars)：**
消滅盤據在兩個光明祭壇附近的敵人後成功，獲得 1160 經驗值。

⑨ **取回愛隆的地圖(Reclaim Elrond's Map)：**
殺死持有愛隆地圖的半獸人後成功，獲得 1320 經驗值。

⑩ **收集精靈製品(Collect Elf Artifacts)：**
找到所有工藝品(4個)後成功，獲得820經驗值。

⑪ **找到矮人哈松(Find Hadhod the Dwarf)：**
找到矮人哈松並協助他殺死食人妖後成功，獲得 3300 經驗值。

⑫ **找到摩瑞亞的西大門(Find Moria's West Gate)：**
找到摩瑞亞的西大門後成功，獲得 170 經驗值。

## 攻略解說

第一章的難度並不高，等於是讓玩家熟悉這個遊戲而設的。在這一章總共有 11 個任務要解決，某些任務是強制任務，某些則不是。因此有些任務是有可能被錯過的。但玩家不必擔心，就算錯過了任務而影響過關比例，以後還是有機會回來解決任務的。所有的獵捕任務，目標物都是在固定地點出現(大都是寶箱)，他們是不可能隨機出現的。



不論是在寶箱中或魔物身上找到裝備，都一定會提示該裝備是誰專用的。除了精靈石之外的裝備，每個裝備都是專用的，只有一個人能穿。




因為裝備無法賣掉，以後身上的裝備會不可避免的越來越多。因此，系統特定設計了新裝備提示系統。當某人有新的裝備入手時，進入裝備選單就會出現「新裝備」的提示，讓玩家不必再一個一個找裝備。

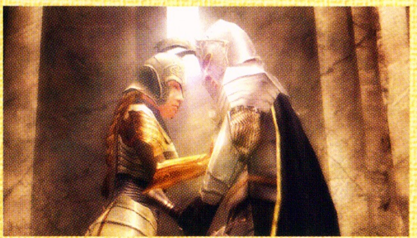



這是記錄點，它的功用不止是記錄。這款遊戲並沒有宿屋之類的回復場所，但記錄點本身就有完全回復的功用。但如果想要回復，一定要進行記錄，光是調查記錄點是沒有用的。



在進行獵殺或回收道具之類的相關任務時，每獵殺或是回收一個目標，就會出現相關提示。





魔戒：第三紀元

THE LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE



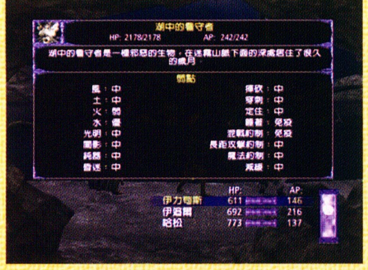

在進行獵殺或回收道具之類的相關任務時，每獵殺或是回收一個目標，就會出現相關提示。




往後還會不斷出現類似的戰鬥：遠方的弓箭手，是不可能以肉搏系武器攻擊的，只能使用魔法、遠距離武器或攻擊性道具加以攻擊。

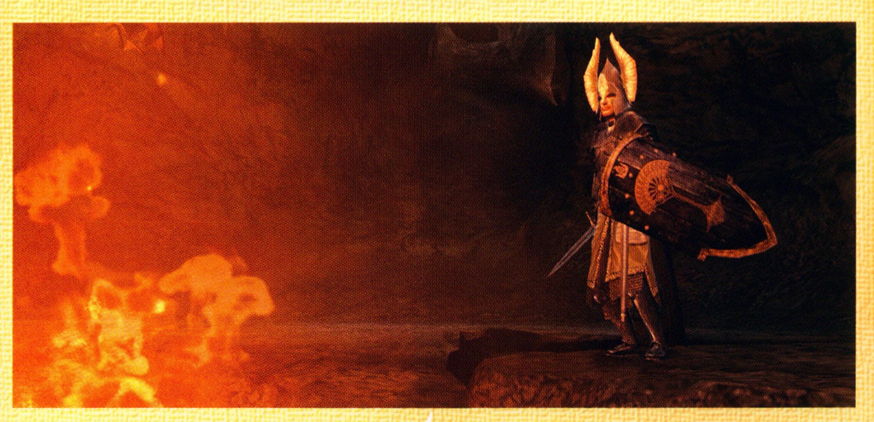
找到哈松的同時，也會與食人妖進行戰鬥，這是本章第一個比較像中頭目的戰鬥。食人妖的攻擊力雖強，但本身的火防較弱。利用哈松的火系魔法就可以讓他受重傷。小隊的 HP 一定要保持在一定水準之上，不可心存僥倖。否則運氣不好時，很有可能遭到致命一擊而躺平。

解決食人妖之後，又要與中頭目「湖中的看守者」進行戰鬥。這場戰鬥也是遠距離戰鬥，因此肉搏系武器完全沒用。先讓哈松用火系魔法轟擊，再讓貝瑞索一直使用領導技能，而主攻則是使用弓箭的伊力苟斯。有必要的話，用道具回復他的AP。這一仗雖然不難，但也不能大意。「湖中的看守者」有集體攻擊的特技，單體攻擊力也相當強，時間一拖長就有危險。




▶在湖邊的這一仗只是熱身；第二章開始後不久，還會與牠進行戰鬥。雖然牠的弱點是火，對水的防護力較強。但伊追爾的水系魔法仍然可以讓牠受到相當程度的傷害。

攻略篇



# 第二章 西摩瑞亞 West Moria

秘密之書
符石 6
符石 7
寶箱
記録點
符石 5
符石 2
墓室
湖中看守者
符石 1
符石 3
符石 4
摩瑞亞大礦坑
N
本攻略地圖一律北方朝上

魔戒・第三紀元
THE LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE

## 任務列表

**① 對抗湖中的看守者(Confront the Watcher in the Water)：**
擊敗湖中的看守者，獲得 1980 經驗值。

**② 確定摩瑞亞大礦坑的位置(Locate Moria's Great Pit)：**
在摩瑞亞大礦坑擊敗埋伏的地精，獲得 2970 經驗值。

**③ 找尋秘密之書(Find the Book of Secrets)：**
找到秘密之書並消滅看守它的地精，獲得經驗值 3960。

**④ 尋找 7 塊矮人符石(Find Seven Dwarf Runes)：**
找到分散在各地的 7 塊符石(Rune)，獲得經驗值 1480。

**⑤ 尋找資料室(Find the Chamber of Records)：**
找到資料室的大門，獲得經驗值 4950。

資料室

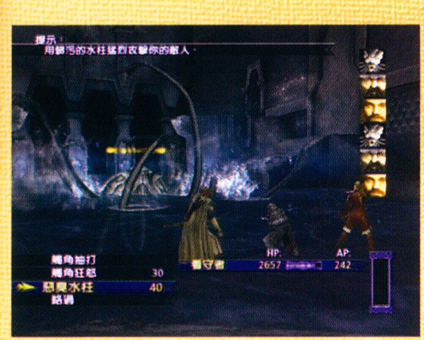
## 攻略解說




首先，在第一章結束後，前往記錄之後會發現多了一個選項「快速前往(Travel)」，這個選項是讓玩家回到已經探索過的地點。如果之前有任務沒有解決，或是懷疑有寶箱漏掉沒有拿，還是覺得自己的等級不夠想要練功，就可以利用這個指令回到以前探索過的地區。回到以前的地點探索時，可以利用任何一個記錄點在進行記錄後選擇「快速返回(Travel Back)」，就可回到原來所在的地區。







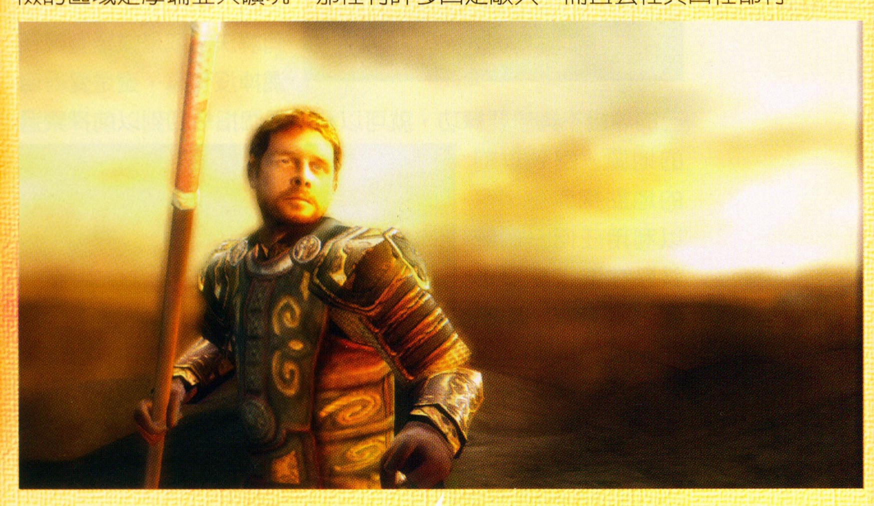
▲邪惡模式不止是用來獲得道具，它本身也等於是用來瞭解魔物能力的介面。

除此之外，在留下記錄之後，如果在主選單選擇「設定(Options)」，再選「退出(Quit)」，回到標題畫面後，選「更多(More)」，再選「邪惡模式(Evil Mode)」，就可以進行邪惡模式的遊戲。每通過一章的考驗，就可以回到標題畫面進行該章的邪惡模式。裡面的戰鬥是一場接一接，必須全部獲勝才算成功。玩家操作的角色，是之前中頭目等級戰鬥裡的魔物。在邪惡模式中獲勝，會得到裝備或道具。但別忘了記錄，一定要記錄後，獲得的道具才會加到記錄中。



▶在摩瑞亞大礦坑中，會遇上地精的伏兵，並且遭到包圍。包圍戰與一般戰鬥不太一樣：由於我方角色是彼此背對背，因此不論肉搏攻擊或魔法攻擊，都有角度上的限制，也就是只能打到眼前的敵人(對自己人回復HP或使用領導指令等等沒有限制)。如果我方角色發生打不到預定目標的情況，請使用「改變方向」指令來改變角色的相對位置。這個指令並不會消耗行動回合。

這一章的難度稍高；首先，玩家必須前往地下的摩瑞亞大礦坑，發生與炎魔遭遇的事件後。接著，再前往上方前進，並拿走秘密之書。沿途並蒐集 7 個符石，再前往墓穴打開秘門，最後則是在資料室與地精伏兵交戰。其中，最兇險的區域是摩瑞亞大礦坑，那裡有許多固定敵人，而且去程與回程都有。





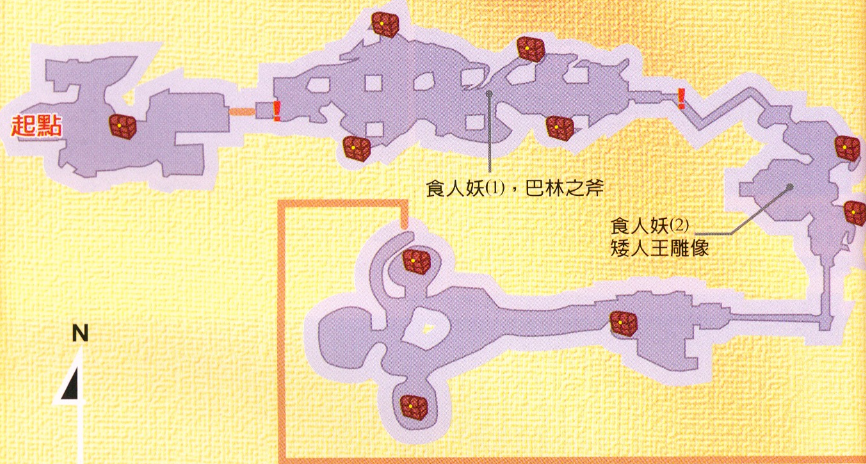

▲手持魔杖的地精首領，是本區域地精中最難纏的角色；他的速度快，魔法攻擊力強，而且還有回復能力，一定要優先擊倒。他的弱點是水屬性魔法。

至於在摩瑞亞大礦坑遇上的包圍戰，以後還會不斷的出現。包圍戰的特點，不只是攻擊角度受限而已，更重要的是不能像平常一樣換人！第一次的包圍戰還算是輕鬆，以後會越來越難。重點是一定不能怕麻煩，必須利用改變方向指令以集中火力，並優先減少敵人數目。包圍戰與平常的戰鬥不太一樣，敵人的數目很多，行動速度也會比平常快很多，如果慢慢來，一不小心就有可能全滅。

攻略篇

# 第三章 東摩瑞亞 East Moria






N

本攻略地圖一律北方朝上

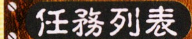
魔戒：第三紀元

THE LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE

食人妖(3)
地精鼓手
食人妖(4)
食人妖(5)
地精首領
地精弓
食人妖(6)、(7)
食人妖(8)、(9)
羅激的黃金頭盔
炎魔

寶箱
! 記錄點

攻略篇




①**尋找巴林的戰斧(Find Balin's War Axe)：**
擊倒持有巴林戰斧的食人妖，獲得經驗值 2970。

②**尋找矮人王雕像(Find the Dwarf Lord Statue)：**
發現矮人王雕像並擊敗看守的食人妖，獲得經驗值 3950。

③**殺死地精靈能者(Slay Goblin spirit Wielder)：**
擊敗地精靈能者之後，獲得經驗值 4950。

④**阻止地精鼓手(Stop the Goblin Drummer)：**
擊敗地精鼓手，獲得經驗值 5940。

⑤**尋找矮人龍甲(Find Dwarven Dragon Armor)：**
擊敗第 5 個食人妖後完成，獲得經驗值 5940。

⑥**殺死地精首領(Kill the Goblin Chieftain)：**
擊敗地精首領，獲得經驗值 4950。

⑦**尋找地精弓(Find the Goblin bow)：**
擊敗地精首領後找到旁邊的地精弓，獲得經驗值 4950。

⑧**抵達凱薩督姆橋(Reach The Bridge of Khazad-dum)：**
到達凱薩督姆橋後，獲得經驗值 19800。

⑨**消滅摩瑞亞的 9 隻食人妖(Kill Nine Trolls of Moria)：**
殺死 9 隻食人妖後，獲得經驗值 7920。

⑩**尋找羅瀲的黃金頭盔(Find Lorien's Golden Helm)：**
找出羅瀲的黃金頭盔，獲得經驗值 4950。



## 攻略解說

從這一章開始，難度開始越來越高，尤其是等在出口的炎魔。如果是難度普通以上，沒有心理準備的玩家可能會被打得措手不及。




◀與地精鼓手的對決。這一戰與以前的戰鬥不太一樣：地精會不斷的叫出同伴。而我方角色除非殺死下方的所有敵人，否則完全無法攻擊鼓手。而下方的敵人被殺光後，只會給玩家一個回合的時間，下一回合就會再度呼叫援軍。因此，在與一般敵人戰鬥時，要看一下行動順序。如果殺光下方敵人時，正好輪到不會遠距攻擊的角色，那可就糗大了。

基本上，這一章比較麻煩的是食人妖與最後對決的炎魔。食人妖一隻一隻來還好，但兩隻一起來就有點麻煩，最後在炎魔前的兩隻食人妖更是大麻煩。如果在戰前沒有充份準備，可能會常常看到我方角色不斷的被擺平。




◀食人妖的攻擊力與HP都很強，但弱點不少。對付他們最簡單的方法，就是讓伊力苟斯習得「沉睡之箭(Arrows of Sleep)」。只要射中，多半都會睡著，而且會睡很久。



▶最後的兩隻食人妖，最好是先讓鼓手睡著。先解決普通食人妖，再慢慢解決鼓手。如果沒有辦法使鼓手無法行動，這一戰就會很辛苦。鼓手的全體攻擊力雖然不強，但他的戰鼓會讓攻擊速度變得越來越快。如果不加以制止，後果無法想像。

最後與炎魔的決戰是門大學問，基本上，玩家要準備以下技能：

**哈松：**
忍耐火燄(Endure Flame)

**伊追爾：**
凱蘭崔爾禮物(Gift of Galadriel)、瓦拉力量(Power of Valar)

**貝瑞索：**
遠征隊恩典(Fellowship Grace)

臨時加入的甘道夫是當然的主攻，而其他的我方成員，一定不能死的是伊追爾。一開始，哈松就一定要施放忍耐火燄，以提昇火防。否則除了甘道夫之外，其餘角色都可能被秒殺。基本戰術，就是讓甘道夫不斷的以瓦拉閃電攻擊炎魔，每次約可造成五千到六千的傷害。至於其他角色，根本不必攻擊，因為炎魔對所有特殊攻擊免疫，而且我方角色大約只能造成一千左右的傷害。

炎魔的特技不但會造成我方重傷，



▲炎魔的 HP 超過 7 萬，如果不以甘道夫為主攻，我方角色根本不可能殺得死炎魔；在對決過程中一定要有耐心，以甘道夫及伊追爾為中心，慢慢的和他耗。只要力保伊追爾不死，HP 儘可能保持全滿，就不可能會輸。

更會吸走我方全體 AP。此時不必驚慌，如果伊追爾身上還有忍耐火燄，HP平常又保持全滿的話，應該不會被殺。首先一定要確保伊追爾的 HP 全滿，其他角色死亡還無所謂。而我方缺乏 AP 時，只要讓甘道夫使用一次「魔法枯竭」，就可將我方AP全部補滿。基本上，只要有甘道夫與伊追爾兩個角色，就可以打贏這一仗。

至於貝瑞索的遠征隊恩典，最主要的作用在於預防萬一。如果炎魔吸光我方角色的AP，下一個行動角色又正好輪到伊追爾時，因為沒有AP補血，就可能會陷入危機。但如果隨時身上保持著遠征隊恩典，就可確保伊追爾身上隨時都有40以上的AP將自己的HP補滿。如果行有餘力，記得讓哈松優先對甘道夫與伊追爾施放反射之盾(Damaging Shield)。

▼與炎魔的對決場面雖然壯觀，但這一戰可說是遊戲初期最兇險的一戰，一不小心就會全滅。在對決之前，千萬要記得回頭記錄！

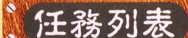


# 第四章 東洛汗峽谷 East Emnet Gullies





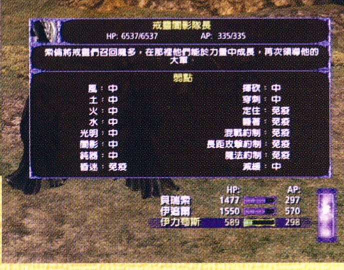

攻略篇



## 任務列表

1. **眾人之怒(Everybody's Grudge)：**
   擊敗大座狼首領，獲得 16500 經驗值。
2. **尋找山洞裡的兩名精靈(Find 2 Elves in the Cave)：**
   找到兩名山洞中的精靈(其中一名已死)，獲得 13200 經驗值。
3. **找出洛汗哨站的位置(Locate the Rohan Outpost)：**
   獲得經驗值 11550。
4. **尋找在河附近的精靈：**
   找到在河邊的精靈並擊退追兵後，獲得經驗值 9900。
5. **解放圍場(Liberate the Stockade)：**
   擊敗在圍場周邊的敵兵，獲得經驗值 11550。
6. **尋找靠近山洞的一名精靈(Find an Elf Near the Cave)：**
   找到並解救靠近山洞的精靈，得到經驗值 11550。
7. **尋找在峽谷的精靈(Find an Elf in the Gullies)：**
   找到在峽谷的精靈，並協助他擊退獸人軍，得到經驗值 13200。






▲▶從這一章開始，在空曠地上被魔眼逮到，有很小的機率會碰上戒靈。戒靈沒有任何屬性弱點，HP與防禦力又高，是很難纏的對手。

## 攻略解說

這一章很簡短，任務的目的是先找出躲在地圖裡的所有精靈，將他們集合好之後，再突擊擋在出口的獸人軍。在找出所有精靈之前，無法與擋在出口的獸人交戰。



▲每一次找到精靈(除了掛掉的那個)，都一定會發生戰鬥。而精靈弓箭手也會加入我軍參與戰鬥。他的全體攻擊特技相當好用，使戰鬥輕鬆多了。

基本上，這一章的獸人並不難打，真正可怕的是大座狼首領；牠的攻擊力極強，最好的方法就是不要讓牠出手(口？)。如果讓牠使出絕招，剛好又咬到防禦力較弱的角色，就有可能被秒殺。



▲對付大座狼首領，小隊中最好有人會遲滯敵人攻擊速度的招式，例如哈松的重傷揮砍。這樣牠就永遠無法行動直到被殺。

▲戒靈的難纏並非沒有代價的，雖然難打，但經驗值相對的是一般敵人的三到四倍。

至於擋在出口的獸人軍，與以往的戰鬥不太一樣，因為他們會有增援的動作。基本上，一開始就經常參戰的角色，有一定的機會習得或是快要習得兩次行動的特技(魔法師系習得兩次魔法、戰士系習得兩次行動)。這種特技表面上看起來是非常強力的特技，但應用不當，就會出人命。

每次我方角色在決定行動時，會依行動的內容決定下一回合的行動順序。如果是強力的攻擊(如三連擊、四連擊，或是強力魔法)，因為花的時間比較多，所以行動順序可能會比預定的順序往後調一到兩個順位。相反的，如果是簡單而不花時間的指令，如領導技能，或是使用道具、偵察敵人能力等等，就有可能往前調動一到兩個順位。而兩次行動的指令下達之後(不論魔法或物理攻擊)，因為行動有兩次，所以行動順位的延遲也是雙倍！



▲在出口的戰鬥，是第一次有敵軍立即增援的戰鬥。因為敵人不強，玩家可以藉此體會一下兩次行動指令的可怕。

在一般戰鬥(沒有敵增援的戰鬥)，只要 AP 許可，使用兩次行動的指令非常有利，尤其是那些可以隨時吸 AP 的角色。因為我方一使用兩次行動指令，很可能一開始就能把敵軍打得潰不成軍。但是，在有敵人增援的場合中，因為敵人一躺下馬上就有人增援。所以，如果一開始就濫用兩次行動指令，等到我方行動完畢，玩家可能會發現我方角色要等很久才會再行動，而我方角色則有一段時間不斷的挨打。這一戰的敵人並不強，玩家可能還不會有感覺。等到以後再遇到這一類有增援的戰鬥，如果再濫用兩次行動指令，就很有可能會被全滅。



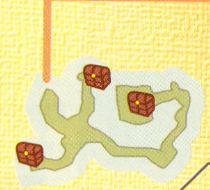
# 第五章 洛汗平原 Plains of Rohan

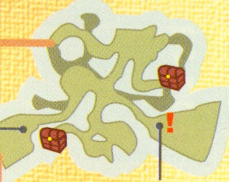






本攻略地圖一律北方朝上









莫玟的家人

伊歐登

大會堂巧言

起點

村裡的騎士

的騎士

## 任務列表

① **拯救戰士(Save the Warrior)：**
解救被困的莫玟，獲得 7420 經驗值。

② **村裡的騎士(Riders in the Village)：**
找到村裡的騎士，獲得 9900 經驗值。

③ **在座狼巢穴東側的騎士**
**(Riders on the East side of the Warg hive)：**
找到座狼巢穴東側騎士，獲得經驗值 14920。

④ **在座狼巢穴西側的騎士**
**(Riders on the West side of the Warg hive)：**
找到座狼巢穴西側騎士，獲得經驗值 14920。

⑤ **鄰近法貢森林邊緣的騎士**
**(Riders near Edge of Fangorn)：**
找到起點附近的騎士，獲得經驗值 19800。

⑥ **抵達大會堂(Reach the Great Hall)：**
到達大會堂門外，獲得經驗值 22280。

⑦ **解救雪界村(Liberate Snowbourne)：**
在大會堂擊敗巧言，獲得經驗值 14920。

攻略篇



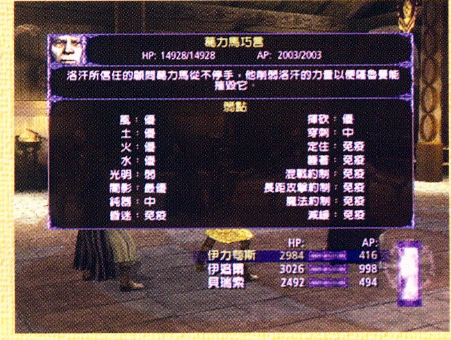
## 攻略解說




▲一定要先有吃閉門羹的動作，在湖邊的騎士才會出現。

相對於上一章，這一章有點漫長。基本的攻擊流程是：先找到村子裡與座狼巢穴東西側共三組騎士(路上會先與第五個同伴莫玟會合)。然後前往橋的大門吃閉門羹，之後在起點附近的騎士才會出現。找到這四組騎士之後，橋的大門才會打開。請注意，橋上佈滿了不懷好意的敵軍，而且都是有敵增援的戰鬥。

過橋之後，村子裡的門全部被關上，玩家別無選擇，只能一扇一扇的打開。基本上，就是先左後右、先下後上(面對村子的方向)的打開開關。然後殺到大會堂解決巧言，並打開村子出口的大門。在路上會先與最後一個同伴伊歐登會合，接著找到莫玟父母的屍體，並與座狼騎士隊長展開決戰。




▲巧言本身對所有特殊效果免疫，因此只能老老實實的削減他的HP。用魔法打他沒什麼效果，但他的物理防禦力奇低，使用高等級的武器特技，可能一次就可以打掉他近半的HP(如貝瑞索的三連擊「愛克西理昂狂怒」，但先決條件是要打得中。先使用他的領導特技提昇命中率，打起來會容易得多。

這一章有兩次中頭目等級的決戰；第一次是與巧言的戰鬥。巧言是個不好惹的角色，他有吸收 AP(體格值不高的我方角色可能一次就被吸到乾)的特技，也有封魔魔法，更有全體攻擊魔法。而且他身邊的左右護法，也是不好惹的人物，防禦力高得可怕。除了魔法之外，一般武器攻擊除非以高等級的特技伺候，否則也不痛不癢。




玩家可以有兩種打法，一種是先全力解決巧言的護衛，另一種則是先解決巧言。兩種打法都各有優缺點。巧言的護衛怕魔法，而巧言則是魔防高，但物理防禦力不

◀與座狼騎士隊長之戰，雖然是三對三的戰鬥，實際上只要把隊長打跑，戰鬥就會立刻結束。隊長的物理防禦相當高，除了哈松的斧頭之外，其他人打他根本不痛不癢。但伊追爾的水系攻擊魔法是他的剋星，一發就可以打掉他不少 HP。

高。要注意的是，巧言的迴避率很強，一開始就攻擊巧言的話，要有攻擊落空的心理準備。另外，若使用莫玟的偷竊技能，還可在巧言身上取得強力斧頭！




THE LORD OF THE RINGS
THE THIRD AGE™


資料篇

魔戒：第三紀元

THE LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE





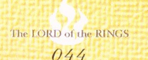

## 精靈 ELF



最高貴的種族，擁有長生不老的特性。他們擁有比人類細瘦的身軀，最大特徵是一對尖耳朵，以人類的審美觀來說，精靈們的外表是充滿靈性而俊俏美麗的。在古代歷史中(第一紀元與第二紀元)，這隻高貴的種族都發揮了絕對的影響力，主導了歷史的走向，並趕走了黑暗勢力。

但也許是長生不老的特性，使得這個種族逐漸失去了活力，他們變得只會活在過去的歷史中，並失去了創造力與活力。他們雖然不會衰老，但受傷還是有可能致死。或許是因為身軀較為細瘦，而且長久以來居住在森林中的關係，精靈族最擅長的武器是弓箭。

在所有種族中，精靈對魔戒的抵抗力最高。雖然三只邪惡的魔戒早就交到精靈族手中，但這對無欲而剛的精靈族而言，卻起不了什麼作用。持有魔戒的人類之王，通通變成了戒靈；而持有魔戒的矮人王，也一一被索倫的手下逮到，只有精靈族，索倫一直對他們毫無辦法。雖然如此，這支高貴的種族，卻註定要因為失去的創造力與活力，退出中土世界的歷史舞台，讓人類成為主角。



也是個身材矮小的種族，但與哈比人不同的是，矮人都長得十分粗壯。他們的個性是吃苦耐勞，而且脾氣十分固執，恩怨分明。不論是喜好或仇恨，都非常不容易改變或消失。雖然說因為天生身材較為粗短的關係，所以在戰鬥上有先天的限制，不過與生俱來的蠻力，卻能夠彌補這個缺點。因為上述的特性，使得矮人成為天生的戰士，所以在戰場上常常可以看到矮人強壯的身軀。一般來說，矮人常用的武器是戰斧或戰槌，這點從金靂身上就可獲得證明。

製造加工業是矮人的專長，寶石尤其是他們的最愛。他們也有類似人類的王國，但有不少王國在與黑暗勢力的衝突中被毀。許多矮人因此在外流浪。為了求生存，有不少人溶入了人類社會，只有極少數矮人會受到黑暗勢力的誘惑。矮人王雖然也拿到了索倫的魔戒，但比起人類，矮人們受到的影響比較小；魔戒的邪氣頂多只會讓持有的矮人王對黃金珠寶變得更加貪婪。至於權力，矮人們並沒有興趣。

女性稀少是矮人族很要命的特性之一，據說矮人族的女性人口還不到全族的 1/3。對一夫一妻制的矮人族而言，這意味著有許多男人討不到老婆。更麻煩的是，有的矮人女性根本沒有結婚的意願。女矮人也長鬍子，而且她們除非有緊急狀況，平常不會拋頭露面，連家門都很少出。所以其他種族的人甚少看過女矮人。因此，常常有人會取笑矮人族，說他們都是：「從石頭裡蹦出來的」。



# 矮人
# Dwarf



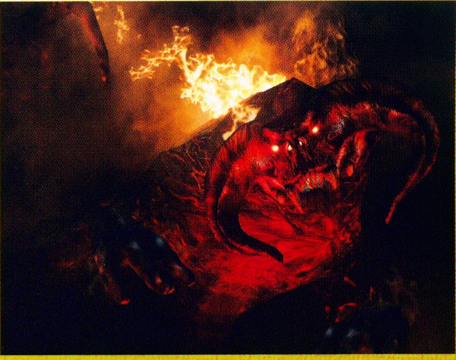

# 人類 Man

與其他種族比較起來，人類是相當脆弱的種族；他們的生命短暫、容易生病、有無窮的慾望、常常自相殘殺、又很容易被黑暗勢力所影響。不過也因為人類這樣的特性，使得人類成為最有學習成長能力的一個種族。長度恰當的生命讓人類有旺盛的成長慾望，不像生命短暫的種族放棄成長，享受當下；也不像長命的精靈一般看破一切，而失去創造力與活力。因此時代的巨輪，讓擁有如此特性的人類在世界舞台上的份量逐漸加重。

在遠古時代，人類曾經與精靈族攜手擊破了黑暗勢力。有一部份的人類獲得了特權，得以渡海到西方聖地，這隻民族被視為精靈之友，學會並使用精靈語，同時也獲得了精靈的長壽與智慧。後來，這批人類卻觸怒了神，妄想向神挑戰，結果幾乎全部被消滅。只有伊蘭迪爾(埃西鐸的父親)帶著部份族人逃到了中土世界，這批人被稱為登丹人。仍與精靈關係密切的登丹人，曾經在歷史上風光一時，後來卻因為皇室間彼此的內鬨而逐漸衰微。

人類因為旺盛的慾望，所以在所有的種族中最容易被魔戒的邪氣所影響，可說是毫無抵抗力。不僅如此，任何有類似性質的魔法物品(如晶石)，都很容易影響人類的心靈，讓人類陷入萬劫不復。

## 炎魔 Balrogs



炎魔是邁雅(Maiar)的一種，是火焰的靈魂，後來被黑暗之王米爾寇(Melkor)腐化。它們不會說話或是發出任何聲音，有雙翼，但不會飛，主要的武器是火鞭，早期它們是最令人喪膽的敵人。在第一紀元被米爾寇消滅後，只有少數炎魔倖存，其中有一隻後來摧毀了矮人族最久的國度，並沈在其地底，直到有一天被一塊掉落的石頭吵醒，才得以重見天日。



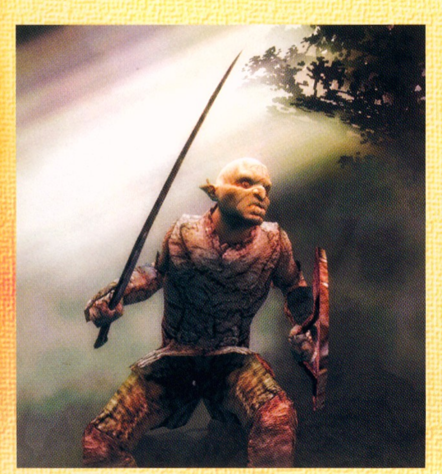


# 半獸人/地精
## Orc/Goblin



這是一隻由黑暗勢力所培育出來的邪惡種族；他們沒有自己的文化，也沒有自己的語言。所以，他們常常東拉西湊，找一些其它種族語言裡的單字來用。因此，他們的「語言」常常在變，往往各個地方所使用的半獸人語言都無法順利溝通。

不僅如此，半獸人還是個邪惡的種族。基本上，半獸人的世界觀很簡單，就是「弱肉強食」。因此，只要有任何機會，他們不會放棄任何對其它種族打鬥搶奪，甚至在半獸人之間，互相殘殺也是家常便飯。與人類比起來，這個種族對於邪惡勢力更沒有抵抗力，而且會輕易屈服於邪惡力量的驅使。





# 強獸人 Uruk



被魔戒所迷惑的薩魯曼，在艾辛格所創造出半獸人的亞種：強獸人(Uruk)。這個人類與半獸人的混血種，比半獸人更強悍，腦袋也比較管用。臉上的白掌紋，則是強獸人的註冊商標。

強獸人高大強壯，他們沒有痛苦、罪惡感或恐懼的概念，他們唯一的弱點就是會意見不合、爭吵不休，因為每一個強獸人都太強勢了，在故事中，梅里和皮聘很快就利用他們這個弱點順利脫逃。而在發現佛羅多之後，強獸人與半獸人之間，會因為佛羅多身上的裝備而大打出手，也是因為這樣的特性所引起的。

# 食人妖 Troll



遠在盤古開天時代，食人妖就已經存在。這個古老的種族，雖然體形巨大，又有怪力，但腦筋卻笨得離譜。而索倫很早就開始和他們打交道，將他們收為部下，並且致力於種族的改良。

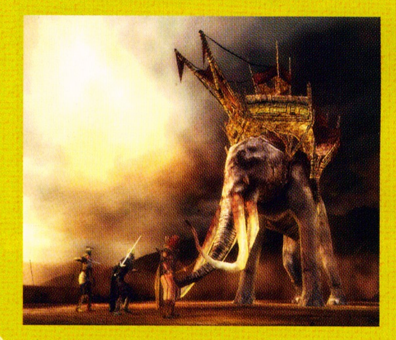
到了魔戒聖戰的時代，食人妖不但保有了巨大的體型與怪力，而且變得更敏捷，腦筋也靈活多了。與半獸人一樣的是，這個種族由於只有單獨的慾念，而不具有任何的理性，因此對邪氣也毫無抵抗力，會完全服從索倫的意志。

# 猛瑪Mammuthus



類似大象的巨獸，被索倫軍當成巨型活戰車。龐大的體型常讓敵人驚慌失措，也相當難以對付。但事實上，猛瑪相當難以駕馭，牠們也完全不在乎會不會踩到友軍，當猛瑪失控時往往會造成獸人軍的傷亡。

由於猛瑪的皮膚相當厚而且堅硬，因此一般的士兵手持兵器很難對猛瑪造成致命性的傷害。要殺死猛瑪，除了用巨弩或者是投石器等大型兵器之外，剩下的辦法就是從他的眼睛以長槍等武器貫入，才有可能殺死猛瑪。







# 戒靈Nazgul

凡人在使用索倫所製造的魔戒時，其意識會一點一滴的被吸入幽界，最後於現實世界完全脫離。當初九個拿到魔戒的人類國王，就這樣成了索倫的走狗，聽從索倫的驅使。

戒靈並不會死，只能暫時的加以擊退。只要魔戒的魔力仍然存在，索倫就不會被消滅。當然，戒靈也是一樣的，因此在手持至尊魔戒的咕嚕跌下末日火山的同時，戒靈與索倫一樣的煙消雲散了。



# 飛龍 Dragons



關於飛龍的記載並不多，只知道中土世界(Middle earth)的飛龍都是邪惡的，它們通常效力於黑暗之王，是高智慧的生物，會說話，從眼睛施展出來的飛龍術會使人產生錯覺並失去記憶，種類分為四種：「Cold-drake」、「Fire-drake」、「Long-worm」、「W ere-worm」。在「魔戒前傳-哈比人歷險記(The Hobbit)」出現的飛龍「史矛革(Smaug)」是屬於「Long-worm」，它也是最後被記載的飛龍。至於在第三紀元末期還有沒有飛龍的存在，就算有的話，它們的力量也遠不比過去。







# 角色招式技一覽

遊戲中琳瑯滿目的攻擊方式，讓人目不暇給。以下是各角色的招式技能條列整理，讓玩家於遊戲時方便參閱。

## 貝瑞索

| 招式名稱 | 技能類型 | 說明 |
|---|---|---|
| 守護者攻擊(Guardian Strike) | 用劍技能 | 一次更強力的近身攻擊。 |
| 半獸人剋星(Orc Bane) | 用劍技能 | 一種近身攻擊，能對半獸人造成更多的傷害。 |
| 粉碎攻擊(Shattering Strike) | 用劍技能 | 一種近身攻擊，能降低一名敵人的防護值。 |
| 反擊(Counter Attack) | 用劍技能 | 給貝瑞索機會自動閃躲一名敵人的攻擊。 |
| 城堡狂怒(Citadel Rage) | 用劍技能 | 一種允許貝瑞索能擊出二次的攻擊。 |
| 強獸人剋星(Uruk-hai Bane) | 用劍技能 | 一種近身攻擊，與一般的近身攻擊相比，能對所有類型的強獸人造成更多的損傷。 |
| 愛克西里昂狂怒(Ecthelion Wrath) | 用劍技能 | 一種允許貝瑞索擊出三次的近身攻擊 。 |
| 防禦攻擊(Defensive Strike) | 用劍技能 | 一種無法反擊的近身攻擊。 |
| 鎖定攻擊(Targeted Strike) | 用劍技能 | 一種近身攻擊，能無視於敵人的護具。 |
| 昏眩之擊(Stunning Strike) | 用劍技能 | 一種能延緩一名敵人下次攻擊的近身攻擊。 |
| 剛鐸暴怒(Gondor Rampage) | 用劍技能 | 一種讓貝瑞索能擊出五次的近身攻擊。 |
| 團隊威力(Company Might) | 領導力 | 暫時提高您小隊的力量，以致每個成員都能造成更大的傷害。 |
| 團隊勇氣(Company Valor) | 領導力 | 暫時提高您小隊的敏捷度、體質和速度值，提升準確度、生命力和近身攻擊防禦力。 |
| 堅定不移(Stand Fast) | 領導力 | 讓小隊在整個戰鬥過程中對所有昏眩效果的攻擊免疫。 |
| 遠征隊恩典(Fellowship Grace) | 領導力 | 回復您小隊的行動值(AP)，每回合回復少許的量。 |
| 叫戰(War Call) | 領導力 | 讓兩名同伴能立刻攻擊一名敵人。 |
| 團隊抵抗(Company Resistance) | 領導力 | 在遭受靈力或靈力加強攻擊時，小隊所受到的傷害減少 25%。 |
| 全部撤退 | 領導力 | 允許小隊後退離開戰鬥。 |
| 團隊戰意(Company Rally) | 領導力 | 短時間內提升您小隊的攻擊動量。 |
| 王室恩典(Royal Grace) | 領導力 | 回復您小隊的生命值(HP)，每回合回復少許的量。 |
| 勇氣之盾(Shield of Courage) | 領導力 | 讓小隊能對恐懼免疫並消除所有負面效應。 |
| 威力之手(Last Gasp) | 領導力 | 在短時間內，除非小隊的生命值(HP)為 1 點，否則將不會降到 1 點以下。 |
| 號戰(War Cry) | 領導力 | 讓三名同伴能立刻自由攻擊一名敵人。 |
| 團隊力量(Company Power) | 領導力 | 短時間內提高您小隊將引起致命一擊的可能性。 |
| 隊長激勵(Captain's Inspire) | 領導力 | 在一段短時間內降低您小隊所有行動所流失的行動值(AP)點數。 |
| 城堡威力(Citadel Might) | 被動技能 | 增加貝瑞索的力量以提升他的近身攻擊破壞力。 |
| 伊西立安鼓舞(Ithilien Inspiration) | 被動技能 | 在熟練模式下，將貝瑞索所有行動所流失的行動值減少四分之一。 |
| 提升勇氣(Rising Valor) | 被動技能 | 增加貝瑞索的行動值(AP)總值。 |
| 剛鐸閃避(Gondorian Evade) | 被動技能 | 給貝瑞索機會自動閃躲一名敵人的攻擊。 |
| 剛鐸挑戰(Challenge of Gondor) | 被動技能 | 當辱罵敵人時增加貝瑞索的近身攻擊破壞力。 |
| 增加防護力(Increased Armor) | 被動技能 | 增加貝瑞索裝備的防護力。 |
| 恐懼免疫(Immune to Fear) | 被動技能 | 讓貝瑞索對恐懼免疫。 |
| 城堡閃避(Citadel Evasion) | 被動技能 | 增加貝瑞索的閃躲機會。 |
| 雙倍攻擊(Double Attack) | 被動技能 | 該貝瑞索行動時，讓他能進行兩次額外的行動。 |
| 愛克西里昂威力(Ecthelion Might) | 被動技能 | 增加貝瑞索的生命值(HP)。 |






# 伊力苟斯

| 招式名稱 | 技能類型 | 說明 |
|---|---|---|
| 生物剋星(Creature Bane) | 用弓技能 | 一種遠距攻擊，能增加對動物的損傷。 |
| 箭風(Arrow Flurry) | 用弓技能 | 一種能鎖定二名敵人的遠距攻擊。 |
| 眩目射擊(Blinding Shot) | 用弓技能 | 一種遠距攻擊同時能降低一名敵人的準確度。 |
| 吸星射擊(Draining Shot) | 用弓技能 | 一種遠距攻擊，它造成多大損害，伊力苟斯就能獲得等量的生命值(HP)。 |
| 重傷射擊(Crippling Shot) | 用弓技能 | 一種遠距攻擊同時也能拖慢敵人。 |
| 盾牌穿刺(Shield Piercing) | 用弓技能 | 一種遠距攻擊同時能降低一名敵人的近身攻擊防禦。 |
| 釘射(Pinning Shot) | 用弓技能 | 一種遠距攻擊同時能阻止敵人反擊。 |
| 完美射擊(True Shot) | 用弓技能 | 一種致命的遠距攻擊能引起一名敵人極大的損傷。 |
| 精準射擊(Aimed Shot) | 靈力技能 | 一種強力而準確的射擊。 |
| 刺穿威力(Piercing Might) | 靈力技能 | 一種遠距攻擊同時能降低由目標對象造成的近身攻擊損傷。 |
| 穿刺意志(Pierce Will) | 靈力技能 | 一種遠距攻擊，同時亦能降低一名敵人的靈力防禦。 |
| 沈睡之箭(Arrows of Sleep) | 靈力技能 | 一種遠距攻擊同時能在短時間內讓一名敵人睡著。 |
| 癱瘓射擊(Paralyzing Shot) | 靈力技能 | 一種遠距攻擊同時也能在短時間內阻止一名敵人使用任何近身攻擊。 |
| 王之劍恩典(Kingsfoil Grace) | 靈力技能 | 在一段時間內回復一名隊友的部分生命值(HP)。 |
| 詛咒之箭(Cursed Arrow) | 靈力技能 | 一種遠距攻擊同時也能短時間削弱一名敵人的遠距攻擊力。 |
| 閃光箭(Flash Arrow) | 靈力技能 | 一種能使所有敵人失明的遠距攻擊，能減低他們的近身攻擊及遠距攻擊的準確度。 |
| 箭之刺痛(Arrow Splinters) | 靈力技能 | 一種遠距攻擊同時也能在短時間內阻止一名敵人在遠處進行攻擊。 |
| 阿夕拉斯恩典(Grace of Athe- | 靈力技能 | 整個小隊生命值(HP)再生。 |
| 穿刺靈力(Pierce Spirit) | 靈力技能 | 一種遠距攻擊同時能在短時間內降低由一名敵人造成的靈力損傷。 |
| 北方風暴(Northern Storm) | 靈力技能 | 召來閃電暴風雨攻擊所有敵人造成一段時間的嚴重傷害。 |
| 法貢之根(Fangorn Roots) | 靈力技能 | 一種遠距攻擊同時也能在短時間內完全定住一名敵人。 |
| 凱蘭崔爾禮物(Gift of Galadri- | 馭光技能 | 為一位小隊成員回復大量的生命值(HP)。 |
| 生命靈氣(Aura of Life) | 馭光技能 | 增加一名隊友的生命總值。 |
| 精靈之速(Haste of the Elves) | 馭光技能 | 在剩餘的戰鬥時間中，增加一名隊友的攻擊速度。 |
| 瓦拉力量(Power of the Valar) | 馭光技能 | 使一名倒下的隊員恢復生氣。 |
| 沈睡術(Sleep) | 馭光技能 | 讓一名敵人在短時間內沉睡。 |
| 精氣枯竭(Drain Spirit) | 馭光技能 | 吸取一名敵人的行動值(AP)。 |
| 壓制邪惡(Suffocate Evil) | 馭光技能 | 在一段時間內定住一名敵人並造成損傷。 |
| 眩目之光(Blinding Light) | 馭光技能 | 一種強有力的靈力攻擊。 |
| 驅散術(Dispel) | 闇影技能 | 除去單一目標敵人的加強效果。 |
| 大師之鞭(Whip of the Master) | 闇影技能 | 保護一名隊員對抗動作遲緩效應。 |
| 沈默術(Silence) | 闇影技能 | 在一段短時間內阻止一名敵人使用任何靈力攻擊。 |
| 重傷攻擊(Crippling) | 闇影技能 | 減緩敵人攻擊速度。 |
| 生命枯竭(Drain Health) | 闇影技能 | 從一名敵人身上吸取生命值(HP)並將之轉移給施法者。 |
| 闇黑話語(Black Speech) | 闇影技能 | 一種強有力的靈力攻擊。 |
| 恐懼術(Fear) | 闇影技能 | 在短時間內用恐懼癱瘓一名敵人。 |
| 火焰之鞭(Wheel of Fire) | 闇影技能 | 一種強力且有區域效果的靈力攻擊，能在一段時間內造成巨大損傷。 |



# 伊追爾

| 招式名稱 | 技能類型 | 說明 |
|---|---|---|
| 流動攻擊(Fluid Strike) | 用劍技能 | 一種更強力的近身攻擊。 |
| 弱化揮砍(Weakening Slash) | 用劍技能 | 能降低敵人力量的一種近身攻擊。 |
| 傷害攻擊 | 用劍技能 | 一種能在短時間內持續對敵人造成傷害的近身攻擊。 |
| 精靈狂怒(Elven Rage) | 用劍技能 | 一種讓伊追爾能擊出兩次的近身攻擊。 |
| 昏眩之擊(Stunning Strike) | 用劍技能 | 一種能延緩一名敵人下次攻擊的近身攻擊。 |
| 吸取鼓舞(Leech Inspiration) | 用劍技能 | 能吸取行動值(AP)的近身攻擊。 |
| 百中攻擊(Destined Strike) | 用劍技能 | 總是能擊中但傷害較小的近身攻擊。 |
| 吉爾加拉德狂暴(Gil-galad Rampage) | 用劍技能 | 一種讓伊追爾能擊出三次的近身攻擊。 |
| 愛隆禮物(Gift of Elrond) | 靈力 | 為一名小隊成員回復部分生命值(HP)。 |
| 喧水狂怒(Loudwater Fury) | 靈力 | 水靈的力量會攻擊一名敵人。 |
| 精靈之速(Haste of the Elves) | 靈力 | 在剩餘的戰鬥時間中，增加一名隊友的攻擊速度。 |
| 精氣枯竭(Drain Spirit) | 靈力 | 吸取一名敵人的行動值(AP)。 |
| 凱蘭崔爾禮物(Gift of Galadriel) | 靈力 | 為一位小隊成員回復大量的生命值(HP)。 |
| 淨化闇影(Cleanse Shadow) | 靈力 | 從一名小隊成員身上除去所有的負面效應。 |
| 瓦拉靈氣(Aura of the Valar) | 靈力 | 保護您隊伍中的一名成員，如果他們在戰鬥中被擊倒的話，將會自動地甦醒過來。 |
| 瓦拉力量(Power of the Valar) | 靈力 | 使一名倒下的隊員恢復生氣。 |
| 維林諾耐力(Valinor Endurance) | 靈力 | 能在短時間內完全免於傷害。但施法者在施法結束之前不能有任何行動。 |
| 勇敢速行(Valorous Haste) | 靈力 | 讓一名小隊成員能在下一次的戰鬥序列中自動行動。 |
| 淨化之水(Cleansing Waters) | 靈力 | 除去整個小隊所受到的所有負面效應。 |
| 灰港岸之禮(Gift of Grey Haven) | 靈力 | 令所有的小隊成員回復大量的生命值(HP)。 |
| 水獸(Water Stallion) | 靈力 | 召喚一隻能攻擊許多敵人並造成傷害的巨大水靈。 |
| 精靈閃避(Elven Evade) | 被動技能 | 讓伊追爾有機會自動閃躲一名敵人的攻擊。 |
| 羅瑞安大禮(Full Gift of Lorien) | 被動技能 | 在治療時增加伊追爾生命值(HP)的回復量。 |
| 瓦拉狂怒(Fury of the Valar) | 被動技能 | 增加伊追爾使用靈力攻擊所造成的直接損傷量。 |
| 梅隆護具(Mallorn Armor) | 被動技能 | 增加伊追爾的護具防護力。 |
| 幸運降臨(Fortunes Mastery) | 被動技能 | 大幅增加伊追爾閃避敵人攻擊的能力。 |
| 精靈鼓舞(Elven Inspiration) | 被動技能 | 增加伊追爾的行動值(AP)總值。 |
| 瓦拉之速(Haste of the Valar) | 被動技能 | 增加伊追爾為小隊成員加速的效力。 |
| 闇影抵抗(Endure Shadow) | 被動技能 | 增加伊追爾對闇影靈力效用的抵抗力。 |
| 狂靈熱(Frenzy) | 被動技能 | 該伊追爾攻擊時，讓他能立刻進行二次額外的靈力行動。 |
| 艾達恩典(Grace of The Eldar) | 被動技能 | 讓伊追爾有能力自動再生行動值(AP)。 |



# 哈松

| 招式名稱 | 技能類型 | 說明 |
| --- | --- | --- |
| 矮人劈砍(Dwarven Cleave) | 用斧技能 | 一次更強力的近身攻擊。 |
| 地精剋星(Goblin Bane) | 用斧技能 | 一種近身攻擊，能對地精造成更多的傷害。 |
| 劈砍傷口(Cleaving Wound) | 用斧技能 | 一種近身攻擊，能在短時間內持續對一名敵人造成損傷。 |
| 重傷揮砍(Crippling Smash) | 用斧技能 | 一種近身攻擊，會拖慢敵人的攻擊速度。 |
| 劈砍護具(Hew Armor) | 用斧技能 | 一種近身攻擊，能降低一名敵人的防護等級。 |
| 墓石劈砍(Stone Hewer) | 用斧技能 | 強力的斧擊震動大地，成為一種破壞性的靈力攻擊。 |
| 山之狂怒(Mountain Rage) | 用斧技能 | 一種讓哈松能擊出二次的近身攻擊。 |
| 都靈狂怒(Durin Wrath) | 用斧技能 | 一種二連式組合攻擊同時也能擊昏目標。 |
| 反擊(Counter Attack) | 用斧技能 | 讓哈松有機會能自動反擊一名敵人的攻擊。 |
| 狂戰士(Berserk) | 用斧技能 | 一種能降低哈松防禦力但能短期增加速度的損害攻擊。 |
| 靈力劈砍(Spirit Cleave) | 用斧技能 | 一種近身攻擊，能降低一名敵人在戰鬥中的靈力防禦。 |
| 猛擊術(Smite) | 用斧技能 | 一種近身攻擊，總能導致致命一擊。 |
| 都靈狂暴(Rampage of Durin) | 用斧技能 | 一種讓哈松能擊出五次的近身攻擊。 |
| 石破天驚(Mountain Hewer) | 用斧技能 | 強力的斧擊震動大地，成為一種能攻擊所有敵人的破壞性靈力攻擊。 |
| 石盾威力(Stone Shield) | 靈力 | 在一名必定會被打倒的同伴能承受攻擊之前，在其附近打造一面護盾。 |
| 狂怒之焰(Flaming Fury) | 靈力 | 火靈的力量會攻擊一個敵人，能造成擊中者不定量的損傷。 |
| 忍耐火燄 | 靈力 | 降低您小隊在下回合被火焰攻擊時所受到的損傷。 |
| 反射之盾(Damaging Shield) | 靈力 | 製作一面能損傷近身攻擊者的盾牌。 |
| 山之盾(Mountain Shield) | 靈力 | 在必定會被打倒的小隊能承受攻擊之前，在其附近打造一面護盾。 |
| 毀滅之焰(Flames of Ruin) | 靈力 | 一種能造成燒損的近身攻擊，並能在短時間內持續造成一名敵人的損傷。 |
| 破壞之盾(Devastating Shield) | 靈力 | 在小隊周圍製造一面盾牌，能對擊中它的敵人造成損傷。 |
| 龍召喚(Dragon Calling) | 靈力 | 召喚巨龍火靈來攻擊您所有的敵人。 |
| 矮人閃避(Dwarven Evade) | 被動技能 | 讓哈松有機會能自動閃躲一名敵人的攻擊。 |
| 矮人戰意(Dwarven Rally) | 被動技能 | 增加哈松的攻擊動量。 |
| 高傲威力(Lordly Might) | 被動技能 | 增加哈松的力量值，以提升他的近身攻擊破壞力。 |
| 葛羅音閃避(Evasion of Gloin) | 被動技能 | 提高哈松閃躲敵人攻擊的能力。 |
| 耐戰護具(Battle Hardened Ar- | 被動技能 | 增加哈松的防護值。 |
| 難擋之斧(Overwhelming Axes) | 被動技能 | 在熟練模式下，哈松的攻擊總是能造成致命一擊。 |
| 巴林威力(Might of Balin) | 被動技能 | 增加哈松的生命值(HP)。 |
| 矮人挑戰(Dwarven Challenge) | 被動技能 | 當辱罵一名敵人時，增加哈松的近身攻擊破壞力。 |
| 矮人加速(Dwarven Haste) | 被動技能 | 允許哈松在戰鬥期間能更常採取行動。 |
| 雙倍攻擊(Double Attack) | 被動技能 | 在該哈松行動時，允許他立刻進行兩次額外的行動。 |



# 伊歐登

| 招式名稱 | 技能類型 | 說明 |
|---|---|---|
| 破裂護具(Rupture Armor) | 用矛技能 | 此戰鬥技巧允許近身攻擊忽略敵人的防護等級。 |
| 馬王利刃(Horse Lord Skewer) | 用矛技能 | 一次更有力量的近身攻擊。 |
| 激怒之力(Enraging Blow) | 用矛技能 | 一種能為敵人將部分損傷轉換成行動值(AP)的損害攻擊。 |
| 驃騎狂怒(Rohirrim Rage) | 用矛技能 | 一種讓伊歐登能擊出二次的近身攻擊。 |
| 伊多拉斯狂怒(Wrath of Edoras) | 用矛技能 | 一種讓伊歐登能擊出三次的近身攻擊。 |
| 鼓舞之擊(Invigorating Blow) | 用矛技能 | 一種能造成大量損傷的近身攻擊，同時也能加快敵人速度。 |
| 聖盔狂暴(Rampage of Helm) | 用矛技能 | 一種讓伊歐登能擊出五次的近身攻擊。 |
| 生命枯竭(Drain Health) | 靈力 | 從一名敵人身上吸取生命值(HP)並治療伊歐登。 |
| 靈力枯竭(Drain Spirit) | 靈力 | 吸取一名敵人的行動值(AP)。 |
| 傳送生命(Channel Health) | 靈力 | 將伊歐登的部分生命值(HP)傳送給另一名小隊成員。 |
| 反轉術(Tap Reserve) | 靈力 | 將伊歐登自己的部分生命值(HP)轉換成行動值(AP)。 |
| 驅散術(Dispel) | 靈力 | 除去對整個敵軍隊伍所有的提升效應。 |
| 靈力消散(Spirit Drought) | 靈力 | 減少敵人的行動值(AP)總值 |
| 傳送靈力(Channel Spirit) | 靈力 | 將伊歐登的部分行動值(AP)傳送給另一名小隊成員。 |
| 傳送防禦力(Channel Defense) | 靈力 | 將伊歐登的部分防禦力傳送給另一名小隊成員。 |
| 沈默邪惡(Silence Evil) | 靈力 | 在一段短時間內阻止一名敵人使用任何靈力攻擊。 |
| 粉碎護甲(Shatter Armor) | 靈力 | 降低敵人護具防護力，並為伊歐登增加等量的防護力。 |
| 吸收術(Absorption) | 靈力 | 對小隊施法將下一擊所造成的損害都轉換成行動值(AP)。 |
| 犧牲儲備(Sacrifice Reserves) | 靈力 | 導致小隊中每個人的生命值(HP)轉換成行動值(AP)。 |
| 戰鬥之鏡(Battle Mirror) | 靈力 | 在伊歐登附近打造一面護盾能在短時間內把破壞力反射回去。 |
| 分散生命(Scatter Health) | 靈力 | 吸取敵人生命力並傳送給您的小隊。 |
| 吸精大法(Leech Essence) | 靈力 | 從一名敵人身上吸取生命值(HP)和行動值(AP)一段時間。 |
| 聖盔威力(Might of Helm) | 被動技能 | 增加伊歐登的近身攻擊破壞力。 |
| 洛汗閃避(Rohan Evasion) | 被動技能 | 增加伊歐登閃躲敵人攻擊的能力。 |
| 米亞拉斯恩典(Grace of the Mea- | 被動技能 | 增加伊歐登生命值(HP)再生的速度。 |
| 驃騎閃避(Rohirrim Evade) | 被動技能 | 給伊歐登機會能自動閃躲敵人的攻擊。 |
| 焦點防禦(Focus Defense) | 被動技能 | 當伊歐登使用傳送防禦時，能降低他所損失的防禦值。 |
| 激勵恩典(Inspiring Grace) | 被動技能 | 增加伊歐登行動值(AP)再生的速度。 |
| 焦點生命(Focus Health) | 被動技能 | 當使用傳送生命術時，能降低伊歐登所損失的生命值(HP)。 |
| 焦點靈力(Focus Spirit) | 被動技能 | 當使用傳送靈力術時，能降低伊歐登失去的行動值。 |
| 狂靈熱(Frenzy) | 被動技能 | 該伊歐登行動時，讓他能立刻進行二次額外的行動。 |
| 吸收敵意(Absorb Malice) | 被動技能 | 將所有靈力攻擊造成的損傷轉換成行動值(AP)。 |

# 伊歐登Eaoden



當戰爭驅使眾人前往聖盔谷聖殿時，伊歐登是貝瑞索小隊最後遇上的成員。這名牧馬國的驍勇騎士是洛汗王室守衛的前驅侍衛，身負一個能讓貝瑞索人生大轉變的秘密。







魔戒：資料篇



# 莫玟

| 招式名稱 | 技能類型 | 說明 |
|---|---|---|
| 雙倍劈砍(Double Cleave) | 雙斧技能 | 一種更具破壞力的近身攻擊。 |
| 座狼剋星(Warg Bane) | 雙斧技能 | 一種能對座狼造成更大損害的近身攻擊。 |
| 戰鬥加速(Battle Haste) | 雙斧技能 | 在戰鬥中加速莫玟的攻擊。 |
| 強獸人剋星(Uruk Bane) | 雙斧技能 | 一種能對強獸人造成更大損害的近身攻擊。 |
| 少女狂怒(Rage of the Maiden) | 雙斧技能 | 一種強力攻擊，使莫玟總能造成致命一擊。 |
| 毒化傷口(Poisoned Wounds) | 雙斧技能 | 一種近身攻擊，能在一段時間內令一名敵人中毒且損傷愈來愈大。 |
| 雙重傷口(Twin Wounds) | 雙斧技能 | 一種近身攻擊，能在一段時間造成極大的損傷。 |
| 偷襲(Sneak Attack) | 雙斧技能 | 一種無法反擊的兇猛近身攻擊。 |
| 癱瘓傷口(Paralyzing Wound) | 雙斧技能 | 這種攻擊能阻止一名敵人使用近身攻擊並在一段時間內對其造成損傷。 |
| 潘馬克狂怒(Wrath of Penmark) | 雙斧技能 | 一種讓莫玟能擊出三次的近身攻擊。 |
| 昏眩劈砍(Stunning Cleave) | 雙斧技能 | 一種能延緩敵人下次攻擊的近身攻擊。 |
| 英勇劈砍(Valorous Cleave) | 雙斧技能 | 一種總能擊中對方的近身攻擊。 |
| 半獸人剋星(Orc Bane) | 雙斧技能 | 一種近身攻擊，能對半獸人造成更多傷害。 |
| 驃騎暴怒(Rohirric Rampage) | 雙斧技能 | 一種讓莫玟能擊出六次的近身攻擊。 |
| 偷取物品(Steal Item) | 偷竊技能 | 允許莫玟能試圖從一名敵人身上偷取物品。 |
| 奪取技能(Seize Skill) | 偷竊技能 | 允許莫玟能試圖從一名敵人身上奪得技能點數。 |
| 捕抓力量(Capture Strength) | 偷竊技能 | 允許莫玟能試圖從一名敵人身上吸取力量，並將之轉為己用。 |
| 偷取行動值(AP)(Steal Action) | 偷竊技能 | 允許莫玟能試圖吸取行動值(AP)。 |
| 偷取生命值(HP)(Steal Health) | 偷竊技能 | 允許莫玟能試圖從一名敵人身上吸取生命值(HP)，並將之轉為己用。 |
| 奪取敏捷度(Seize Dexterity) | 偷竊技能 | 允許莫玟能試圖從一名敵人身上吸取敏捷度，並將之轉為己用。 |
| 偷取經驗值(Steal Experience) | 偷竊技能 | 允許莫玟能試圖從敵人身上偷取永久的經驗值。 |
| 平原斗篷(Cloak of the Plains) | 偷竊技能 | 允許莫玟能短時間隱形，保護他不受攻擊。 |
| 雪界之眠(Snowbourne Sleep) | 被動技能 | 讓莫玟能有機會自動閃避一名敵人的攻擊。 |
| 伊歐林格斯戰意(Eorlingas Rally) | 被動技能 | 增加莫玟從其行動中獲得動量的速度。 |
| 洛汗之手(Hands of Rohan) | 被動技能 | 增加莫玟的敏捷度，提升他的擊中能力。 |
| 激勵手藝(Inspire Crafting) | 被動技能 | 降低莫玟流失的行動值(AP)以製造物品。 |
| 巴林審判(Justice of Balin) | 被動技能 | 讓莫玟能有機會自動反擊敵人攻擊。 |
| 米亞拉斯好運(Mearas Good Fortune) | 被動技能 | 增加莫玟的力量，提升他的近身攻擊破壞力。 |
| 護具祝福(Blessing of Armor) | 被動技能 | 輕微增加莫玟裝備的防護值。 |
| 難擋之擊(Overwhelming Blows) | 被動技能 | 在熟練模式時，莫玟的攻擊將總是造成致命一擊。 |
| 加速製藥(Potion Hastening) | 被動技能 | 減少莫玟製作藥劑所需的時間。 |
| 雙倍攻擊(Double Attack) | 被動技能 | 在該莫玟行動時，允許他立刻進行兩次額外的行動 |

# 莫玟 Morwen



剛鐸小隊在洛汗平原上遇到莫玟。這名美麗戰士的村子被夷為平地，且其生活亦遭破壞，她唯一的慰藉就是冷酷的報復。她加入貝瑞索的隊伍，逼迫他們前往聖盔谷尋找她殘存的家人…及其共同的秘密往事。







## 熟練技能一覽

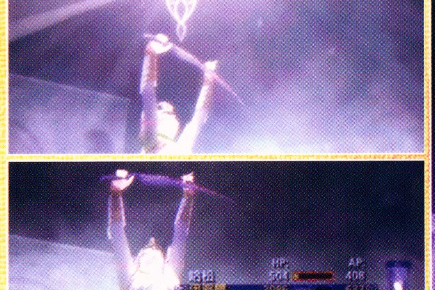
在反覆不斷戰鬥的過程當中，慢慢累積技能的熟度計量，即可使用超強技能，是戰場上快速取得勝利的關鍵，但有使用上的限制。

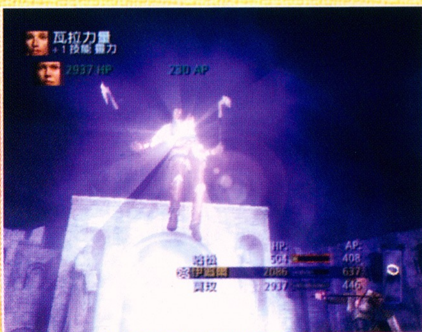
| | | |
|---|---|---|
| 狂箭齊射(Arrow Volley) | 熟練模式 | 發信號讓同伴進行致命的箭支齊射。 |
| 致命狂抓(Lethal Clawing) | 熟練模式 | 這些利爪將撕扯出很大的傷口。 |
| 恐怖之咬(Terrible Bite) | 熟練模式 | 這些座狼的利牙能咬入頸部造成致命傷。 |
| 邪惡之爪(Fell Clawing) | 熟練模式 | 這些利爪以致命的效力來揮擊。 |
| 土靈猛攻(Earth Barrage) | 熟練模式 | 丟出石塊造成巨大損害並擊昏敵人。 |
| 法貢痛擊(Fangorn Bash) | 熟練模式 | 樹人擊潰所有敵人。 |
| 狂怒之根(Roots of Wrath) | 熟練模式 | 土靈對所有敵人放出破壞力非凡的樹人根。 |
| 關赫之靈(Spirit of Gwaihir) | 熟練模式 | 此風靈為您攻擊所有敵人。 |
| 伊蘭迪爾的旗幟 | 熟練模式 | 一種破壞性的光靈攻擊能傷害並擊昏所有敵人。 |

## 道具列表

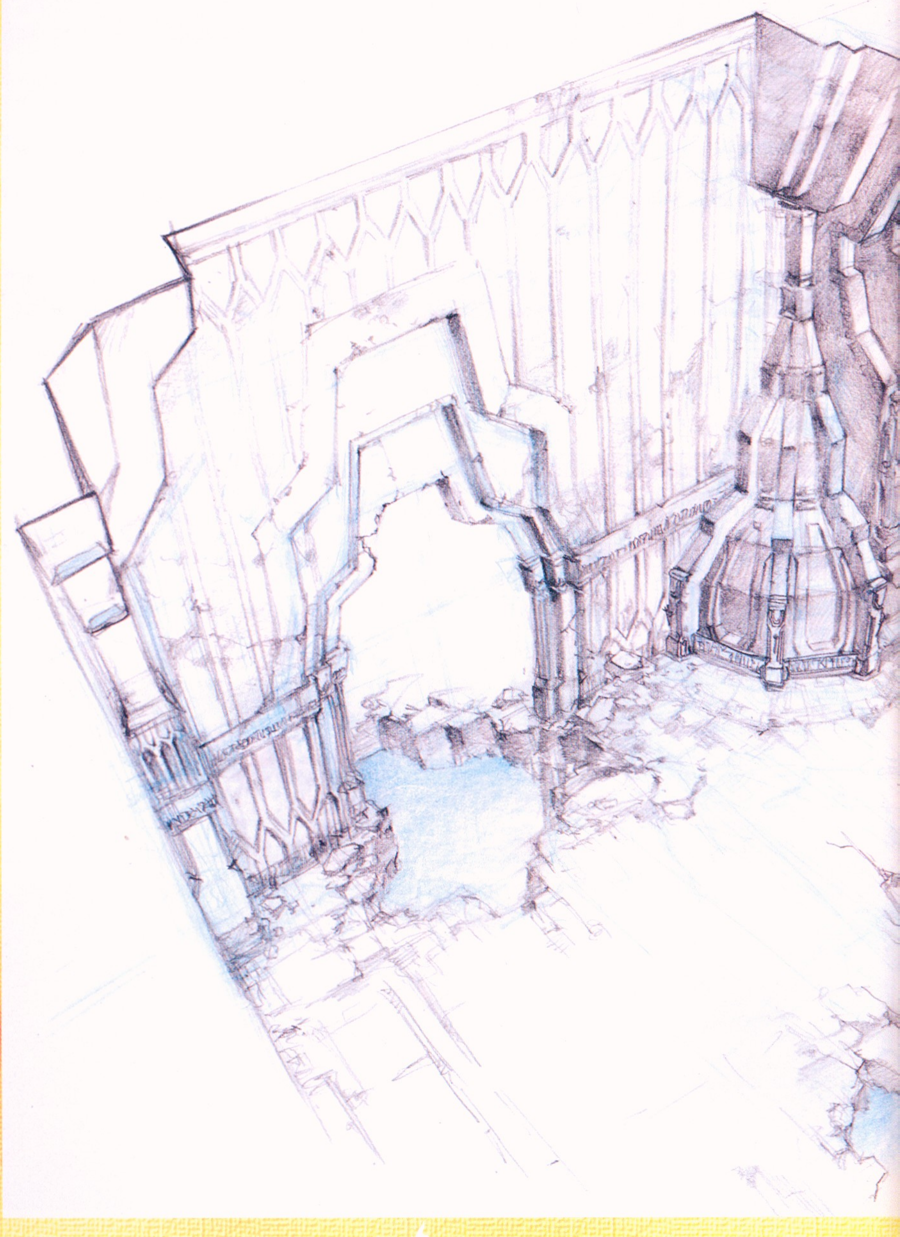
關於生產技能…是像用劍技能、靈力技能一類，只能在戰鬥中使用，可以生產出補品，例如「王之劍：補HP、索倫之血：增加暗攻擊能力…等」，但是一定要裝備寶石才能使用。

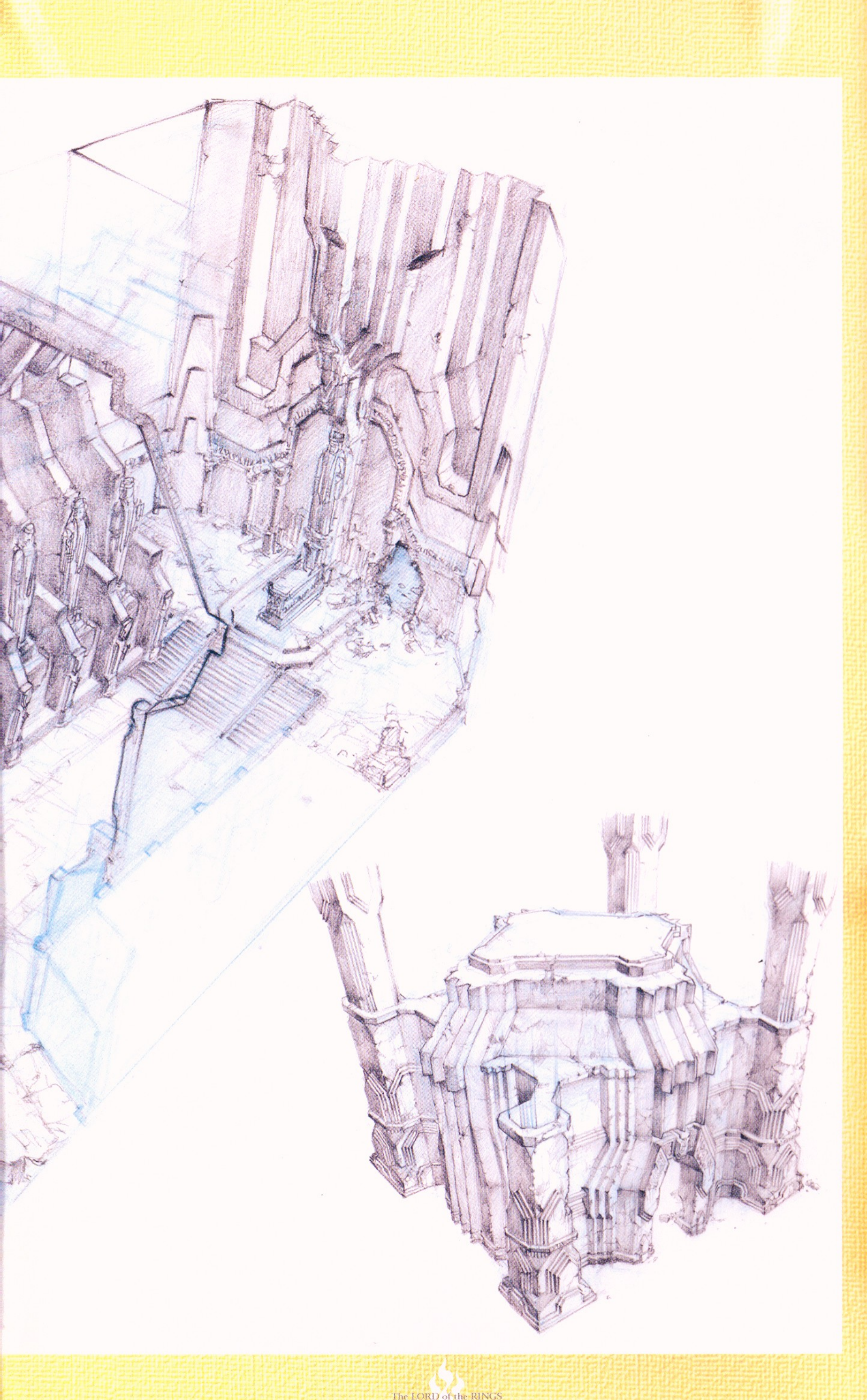
| 道具名稱 | 道具種類 | 說明 |
|---|---|---|
| 王之劍 | 生產物品 | 製作此物品以便為一位角色回復部分生命值(HP)。 |
| 蘭巴斯(Lembas) | 生產物品 | 製作此物品以便為任何角色回復部分行動值(AP)。 |
| 老托比(Old Toby) | 生產物品 | 製作物品以為任何角色回復部分生命值(HP)及行動值(AP)。 |
| 精靈藥劑(Elf Medicine) | 生產物品 | 使一名被完全擊倒的角色復甦並回復所有生命值(HP)。 |
| 瓦拉指引(Valar Guidance) | 生產物品 | 暫時增加主動權。 |
| 歐散克之火(Orthanc Fire) | 生產物品 | 使被施法的武器發光並在整個戰鬥中增加額外的火靈破壞力。 |
| 布魯南之水(Bruinen Waters) | 生產物品 | 造成水靈破壞力。 |
| 魯道爾之根(Rhudaur Roots) | 生產物品 | 造成額外的土靈破壞力。 |
| 寧若戴爾之風(Nimrodel Air) | 生產物品 | 造成額外的風靈破壞力。 |
| 索倫之血(Sauron Blood) | 生產物品 | 造成額外的闇靈破壞力。 |
| 邁亞餘火(Maiar Embers) | 生產物品 | 使被施法的武器發光並在整個戰鬥中造成額外的光靈破壞力。 |
| 塞哲爾之石(Thengal Stone) | 生產物品 | 增加揮砍損傷。 |
| 屍羅黏泥(Shelob Slime) | 生產物品 | 製作物品增來加穿刺破壞力。 |
| 鬼塵(Haunted Dust) | 生產物品 | 增加棒鎚等鈍器損傷。 |
| 心貝銘花(Simbelmyne Petals) | 生產物品 | 使被選取者在整個戰鬥中獲得雙倍生命值(HP)。 |
| 蘑菇(Mushrooms) | 生產物品 | 使被選取者在整個戰鬥中獲得雙倍行動值(AP)。 |



# ✤場景設定集✤

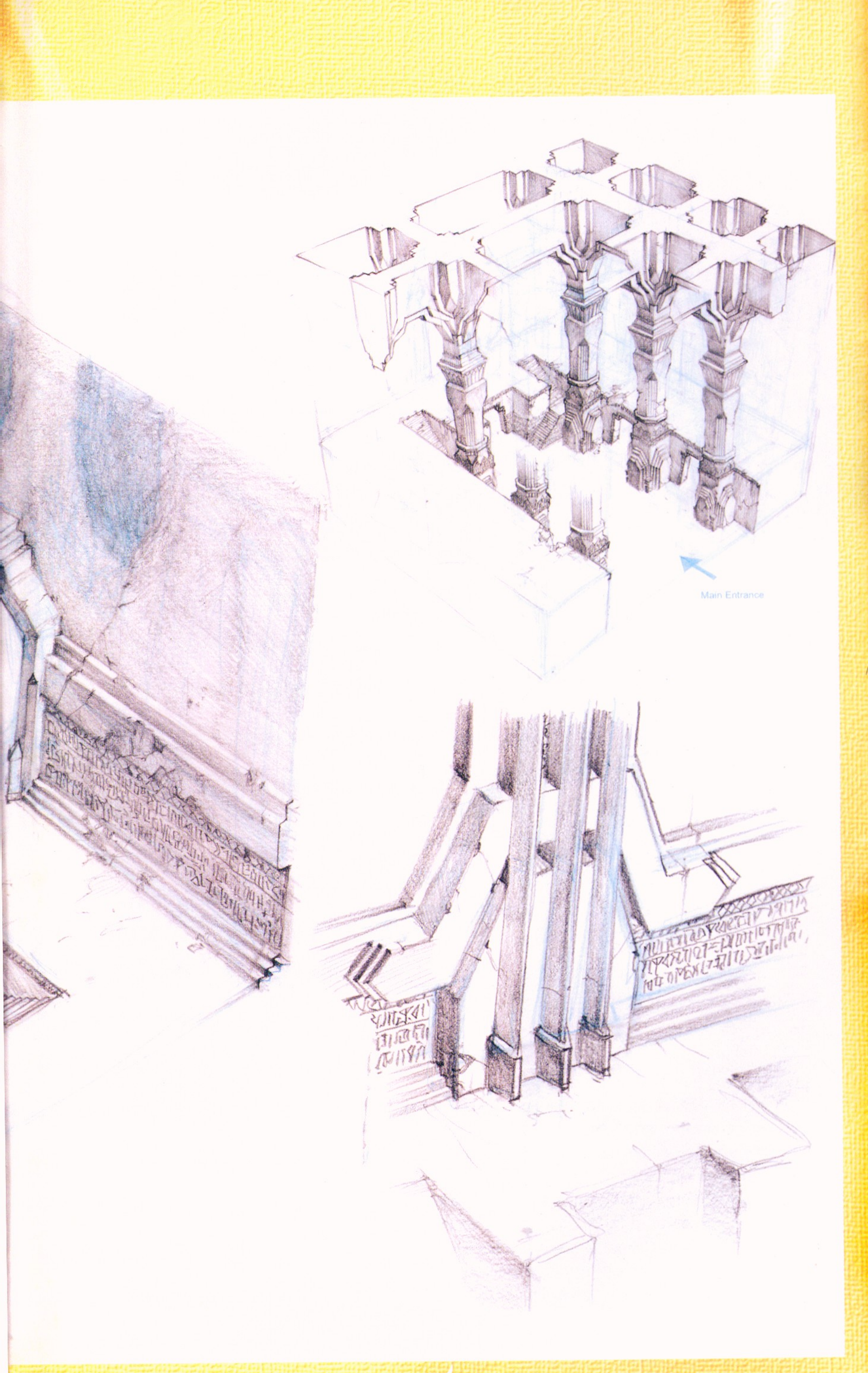




魔戒：第三紀元

THE LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE

Main Entrance




魔戒：資料篇

# THE LORD OF THE RINGS
## THE THIRD AGE™

# 魔戒：第三紀元 前導攻略

發行 2004 年 11 月 初版

製作企劃：吳若君

遊戲攻略：謝高文

美術執行：陳顯莊／馬興龍

文字編輯：陳德全

發行人：蔡佩思

發行所：美商藝電股份有限公司

發行址：台北市信義區松仁路 97 號 8 樓

聯絡電話：(02)81748988

傳真電話：(02)87882921

印刷所：燕京印刷廠有限公司



「繼《太空戰士》之後，
最刺激的角色扮演遊戲」
-ELECTRONIC GAMING MONTHLY

協同「魔戒遠征軍」參與和電影「魔戒三部曲」劇情交會的刺激冒險。







攻略內容：
- 遊戲操作：PS2/XBOX 遊戲平台的操作方式一應俱全，完全指導。
- 基礎知識：從人物介紹、戰鬥系統、角色狀態、裝備相關資料到遊戲任務特色，為您析心講解。
- 實戰攻略：詳盡的戰場地圖、簡捷的遊戲流程，輔以詳盡的攻略指導，帶您體驗遊戲世界的無限魅力。
- 精心企劃：彙整豐富的魔戒世界相關〝用語〞解說，細細分曉中土世界的奇幻所在。
- 特別收錄：實用的角色招式技表及珍貴的遊戲場景設定圖等資料，也一併為玩家獻上。
- 貼心設計：除了對應 PS2 中文版遊戲外，XBOX 版亦適用。



eagames.com
thethirdage.eagames.com
lotr.ea.com.tw/the3rdage/





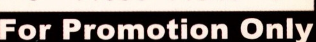







| 類型 Genre | 角色扮演/RPG | | |
|---|---|---|---|
| 語言 Language | 中文 Chinese | | 中文 Chinese |

0 14633 14848 0



之後，
遊戲」

險。

俱

備
解。
詳盡
力。
說，

景

版亦適用。

eagames.com
thethirdage.eagames.com
lotr.ea.com.tw/the3rdage/

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

Visit: www.lordoftherings.net
America Online Keyword: Lord of the Rings



EA GAMES

DOLBY PRO LOGIC II

THX

0 14633 14848 0

For Promotion Only

THE LORD OF THE R

THE THIRD

# 魔戒：第三紀元

「繼《太空戰士》之後，最刺激

EA GAMES